零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2013 Vol.186 4月
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1209/TP

英雄联盟 S3赛季主流上单英雄解析

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



封面游戏

火爆推荐 星际争霸2 虫群之心

关卡卫星地图攻略（上）

游边戏外

霍比特人的冒险 中土世界地图

看你妹

郭柏鹭

妹妹今年十六啦！

点将台

时空裂痕

实况体验遍布裂痕的特拉娜

坦克世界

不做小白

暗黑3专区

各职业PVP简析

二维码扫描关注
电攻微信公众平台

随刊附赠

炫斗之王 游戏主题海报

4月

电脑乐园游戏攻略 2013 微专栏 龙爷的微击论 2013年第四期 4月号 总第186期

哈烧旗舰店

魔兽世界 官方小说收藏展



阿汤有话说：

电攻在去年推出的《质量效应》小说三部曲和《暗黑破坏神》官方小说受到了读者的热烈响应，不少读者来信问还有没有其他游戏小说呢？这不，大叔我通过与文汇报社的私人关系又收集到了少量的全套《魔兽世界》官方小说，爱好收藏的玩家朋友可要抓紧机会咯！







魔兽官方小说

上古之战三部曲

《永恒之井》
《恶魔之魂》
《天崩地裂》

~~原价：76.80元~~

包邮优惠价

60元

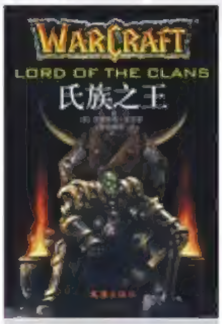


魔兽官方小说

仇恨之轮

优惠价

15元



魔兽官方小说

氏族之王

优惠价

15元

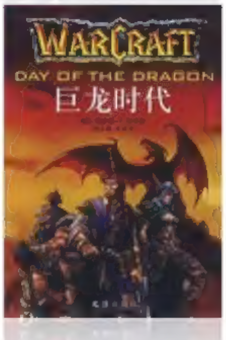


魔兽官方小说

最后的守护者

优惠价

15元



魔兽官方小说

巨龙时代

优惠价

20元

魔兽全套官方小说收藏



七本全

《永恒之井》
《恶魔之魂》
《天崩地裂》
《仇恨之轮》
《最后的守护者》
《氏族之王》
《巨龙时代》

~~原价：150元~~

包邮优惠价 **120元**

数量有限，售完即止！！！

淘宝网店：shop33860899.taobao.com

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购书本名称。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部 顾慧宏 收

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

快递送货：购书发货将全部采用安全快递方式送达，购书汇款请附加快递费10元。一次性购买三本书以上（含三本）我们将免除快递费用。

邮购、网购征询电话：021-64850690



我们笨

这10年只知道运营游戏，不会别的了

我们口味刁

专挑精品页游做，所以数量就有限

我们软

您要怎么玩，我们就怎么”配合”

蜜柚游戏
17miyou.com

用微信扫二维码 **关注蜜柚游戏**

发送 **“拿红包”** 到微信，立即获得100蜜柚游戏币

CONTENTS 游戏攻略 目录

002 游戏新闻

006 游戏X光片

010 Windows 8 专栏

014 游边戏外
霍比特人的冒险

020 微专栏
龙爷的微击论——2013年第四期
魔兽日记 v5.0

024 英雄联盟专区
魂锁典狱长锤石：恐惧的灵魂收割者
S3赛季主流上单英雄解析

030 暗黑3专区
各职业PVP简析

032 单机强打攻略
星际争霸2：虫群之心
关卡卫星地图攻略（上）

040 点将台
时空裂痕：实况体验遍布裂痕的特拉娜
坦克世界：不做小白

048 网游攻略全指引
赤壁：五大特色战场玩法解析
传奇世界：传奇迷，一秒24种生活（上）
炫斗之王：为纯正格斗游戏代言

054 GAME后勤组

058 第一现场

063 面对面

064 看你妹

066 动漫生活铺

070 玩家交流

电子杂志合作媒体
bookan.com.cn 博看网
龍源期刊网 www.qikan.com.cn 全球最大中文数字期刊监管商
magme
ZCOM www.zcom.com
锋阅网
读览天下 www.dooland.com
中国领先的数字阅读平台
91阅读网 www.91yuedu.com
zinio

GAME NEWS
游戏新闻

编：X先生　美：咖啡

微 新闻





1 活塞游戏盒子

一款名为“活塞”的游戏机最近开放预订。它是硬件制作厂商Xi3生产的非官方版本Valve SteamBox。这个游戏机的售价1000美元。它是首个专门用于客厅玩游戏，可以使用Steam 大图模式的迷你电脑。玩家可以直接用它下载Steam平台上的数字游戏，然后在电视或者显示器上玩。Valve为活塞提供了资金支持。

2 游戏交响曲

著名的游戏作曲家Jeremy Soule目前在网上筹资发行一曲名为《北方人》的交响曲。之前他的音乐作品出现在《上古卷轴5》、《上古卷轴4》、《上古卷轴3》、《博德之门》和《激战》中。喜欢他的粉丝可以为他提供资金支持，获得签名CD等回报。

3 DOTA2出现离线补丁

DOTA2目前处在收码测试阶段。前阵子网上出现了一个DOTA2离线工具。没有注册码，甚至断网的用户都可以使用这个工具在局域网或者单机模式下体验DOTA2的魅力。由于这个工具并非官方发布，而是使用了官方的接口，所以它的合法性还不可知，也许在下个补丁中会被修改。

4 愤怒小鸟电视剧热播

《愤怒的小鸟》已经被改编成52集的卡通系列片电视剧。故事内容还是和小鸟、蛋、猪头有关。这部电视剧首先会在一些视频频道播放，而后还会和全球多家电视台进行合作。国内说不定也有机会看到。



















5 PS版本暗黑3

暴雪娱乐公司宣布，屡获殊荣的动作角色扮演类游戏系列的最新之作——《暗黑破坏神3》将登录PlayStation 3娱乐平台，而且计划在未来支持新发布的次世代PS 4系统。

6 《刺客信条4》捕鲸遭抗议

育碧公布了刺客信条4：黑旗的部分内容后，动物保护组织针对其中有关捕鲸的情节提出了抗议。“我们鼓励电子游戏公司制作出更多赞美动物的游戏，而不是宣扬伤害并且杀掉它们的游戏。”随后游戏公司回应这只是对历史的还原再现。“黑旗”中将会强调海战和海盗生活的内容。

7 网商惊现游戏陪打妹

宅男是否有过梦想：找一个妹子陪着一起打游戏？现在网络上出现了一些专门陪同顾客一起组队打游戏的妹子。根据妹子实力不同，按小时收取陪伴费用。一些人认为这是消除寂寞的好方法，另一些人则觉得这种服务古怪变态。

8 《激战2》国服官网上线

著名的MMORPG巨作《激战2》正式确认由空中网代理引进。目前国服官网已经上线。这款游戏以高端画质和宏大的世界为卖点。由中国书法协会副主席苏士澍与《激战2》艺术总监Daniel两位中外艺术大师联手打造的LOGO看起来不错。

9 在线DRM恶评如潮

由于采用了强制在线的技术，《模拟城市5》必须链接服务器才能正常游戏。游戏上市初期，大量的玩家涌入把服务器挤爆，根本不能正常登录。为此EA不得不出面道歉，并且答应补偿玩家免费游戏。虽然专业测评对游戏的打分不低，但是顾客们却纷纷给出了1分（满分10分）的恶评。离线Mod的出现也让这种强制玩家在线的反盗版做法显得自欺欺人。

10 魔法门10回归

最近育碧用一张充满特色的图装饰其官方魔法门系列游戏网站，游戏中各种图标组成了一个巨大的罗马数字——代表者本系列的第十部作品，也就是即将公布的《魔法门10（Might & Magic 10）》。

11 战地4发布

战地4最近发布了一张截图。画面中一辆M1A2 Abrams主战坦克跟随着两辆Bradley IFV在雨中前行。它们的后方还有一座城市，看起来似乎很想中国某城市的地标建筑。本作将登陆PC和微软索尼各家的次世代平台。

微 8G内存将成标配

虽然目前玩家的游戏电脑配置有高有低，但随着PS 4的规格发布，8GB内存似乎成了下一代游戏的主流配置。已有包括《耻辱》游戏开发商在内的多家制作公司表示，现阶段平台内存容量较小，影响了他们游戏制作的丰富程度。当然显存内存的协调另当别论。

魂斗罗4k超超清版本发布

Konami最近宣布，旗下的经典游戏《魂斗罗》将会推出针对高清电视特别制作的4K高清版本。这个超清晰版本的魂斗罗基础分辨率为4096×2160，适合带视网膜屏幕的iMac Pro和4K高清电视等尖端设备。

由于之前在移动平台上的复刻版获得了成功，制作公司顺势推出了这款高清游戏也是情理之中。



火球的粒子细节表现完美

X：这个游戏的分辨率太高，需要6G以上显存的显卡才能无障碍运行。不过玩家确实值得为它购买一块好显卡，全特效下机枪射出的子弹引起的空气扰动都看得一清二楚。

《权利的游戏》王座周边特卖

随着《冰与火之歌：权利的游戏》第三季热播。HBO电视台宣布将会开始贩售“权利的王座”周边。这款椅子的结构和电视剧中的“铁王座”一模一样。副手位置的键盘和坐垫主体的键盘都可以单个独立激活，成为可以使用的电脑外设。

它的椅子表面键盘采用褐轴机械结构，通过蓝牙连接电脑。激光蚀刻的按键表面久坐不烂，而且还会根据人体工学自动调节表面弧度，适应玩家坐姿。

前一百名预购的玩家还能获得典藏版的《权力游戏创世纪》游戏和布兰签名的原版书籍。



王座不享受保修和退换货服务

X：铁王座会选择自己的主人。如果你不能驾驭键盘王座，它会在你的腚上烙下终身难以抹去的痕迹。

《光晕》神秘组织涉及叙利亚冲突

英国广播公司最近报道了有一神秘力量介入叙利亚当地冲突。经过调查，这股力量自称《联合国太空司令部(United Nations Space Command)》，似乎是来自著名游戏光晕系列的一个神秘组织。

据称，该组织在战斗中持中立立场，认为应该和平解决争端，同时冲突的各方面必须抽出力量准备好对付来自外界的更大威胁。

X：不排除这是一个小范围的组织使用了游戏中设定的可能。因为如果真的士官长介入凡人的争斗，战局无疑马上就会一边倒。



BBC报道画面截图



游戏中的组织勋章

科学家发现太空入侵者



游戏中的外星人造型

哈勃望远镜最近拍摄到了一张神奇的照片。这张照片是距离地球20光年的巨型星系“Abell 68”的全景。其中一个角落的神秘图像引起了科学家的警觉。从这张模糊的照片上来看，它很像是一个巨型外星人正对着地球虎视眈眈。据传此外星人大头照早已被美国政府侦测到，但一直处于保密状态。而它的造型则早在上世纪70年代的经典电脑游戏《太空入侵者》中偷偷泄漏给大众。

由于照片的清晰度不够，民间研究机构目前还无法确认它是否真的是外星智能生命的一张照片，不过相关机构会在后续的观测中使用更多的方法对它进行研究。

X：就算是真的外星人也不用慌张。20亿光年外的入侵者，飞到地球还不知道要多久呢。



这眼神似乎含有怒意

腾讯帝国进军汽车产业



腾讯帝国掌门人马化腾在两会期间接受记者采访。采访中他无意间透露出了腾讯帝国将会进军汽车制造业的秘密计划。他的语言大意是“难道有人做了车，就不能再制造汽车了吗？”

虽然表面上只是无心一提，但各大汽车制造企业明显感受到了压力。通用汽车，丰田汽车等传统厂商的股票应声下跌。奇瑞旗下的QQ车则是因为可能被收购的预期，而受到投资者的追捧，放量大涨。

X：有业内人士推测，腾讯进军汽车制造行业可能会采取融资租赁的形式。充值一定数量的Q币后可以获得汽车若干年的使用权。充值越多则可以租用越高级的汽车，还有限量版的车漆外观皮肤可以定制。

GTA 将会每年新出一代

Rockstar Games最近表示他们将会学习《使命召唤》和《刺客信条》系列的经验，每年推出一部新的《侠盗猎车手》作品。相信每年一部的速度不会导致玩家的审美疲劳，也不会导致品牌贬值。在GTA5上市之后，明年玩家立刻就能玩到“GTA 4.5”，而后年则是“GTA 5.5”。有关游戏内使用收费道具的提案也正在被考虑。



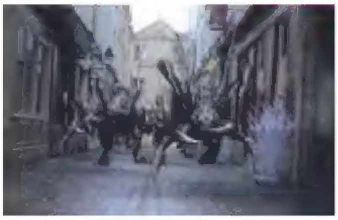
X：这年头放下自己的节操，多赚钱才是王道。

法国遭遇虫族入侵

在三月中旬的某天，虫群攻击了法国中部的某些城市。现场有人拍摄了视频放到网上。从图像中看，一些小狗阻断了高速公路的交通，一些蟑螂从弄堂的石板地面钻了出来，还有一些飞龙突袭了市中心广场，大量自爆虫围困了一架将要降落的客机。

由于之前法国人民已经收到入侵预警，大部分人都进地堡躲藏，虫族入侵并没有造成严重的人员伤亡。









由于攻击凶猛，人们只拍摄到了几张模糊的照片

X：据悉一些胆子特别大的壮士预先准备好了兴奋剂，在大街上与虫族进行了一场死战。

游戏的门槛是八级证书

《赛博朋克2077》的制作公司CD Projekt表示，他们将在游戏中使用超过29种不同的语言。他们表示，这样做的目的是为了追求游戏的真实性：不同的NPC都会说自己的本国母语。游戏并不打算内置一个翻译机器，也将会像反盗版一样反对各种内嵌外挂的翻译字幕。如果你想要玩个游戏，就必须先学会29种语言且精通其中最常用的8种。

设计师介绍说，这一举动将会极大的提升游戏的耐玩度，玩家一开始根本听不懂游戏NPC说些什么，随着他们对语言的掌握，就能渐渐地体会到游戏的幽邃内涵。

X：这游戏制作的大部分经费都被用于雇佣配音演员。游戏中的墨西哥人都是会说一口纯正墨西哥语的当地人配音。



2077的图像和声音都追求真实

谷歌针对中国市场推出专用GG

谷歌眼镜（Google Glass）已经在火热的开发中。据悉谷歌打算针对中国内地市场推出不带数据联网功能的专用眼镜。



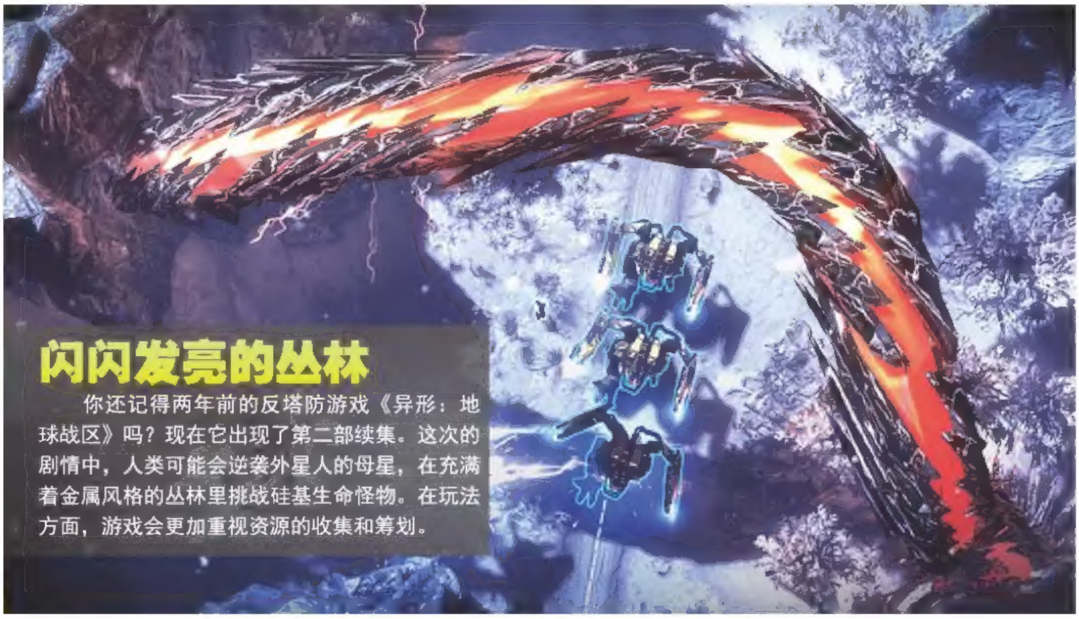
这个眼镜在中国叫谷歌GG

根据披露的功能，这款专门制作的眼镜将会删去无用的智能联网功能，而会加入更多的防尘和过滤空气的能力。附在眼镜框上的扫描仪则可以提高人在风沙环境下的观测距离。经典的投影成像功能得到了保留。在市场策略方面，它和国际版的谷歌眼镜将会有相同价格定位。

X：虽然没有智能眼镜功能，但是外观上这款眼镜还是可以压住场子的。

编：X先生
美：咖啡

游戏X光片



闪闪发亮的丛林

你还记得两年前的反塔防游戏《异形：地球战区》吗？现在它出现了第二部续集。这次的剧情中，人类可能会逆袭外星人的母星，在充满着金属风格的丛林里挑战硅基生命怪物。在玩法方面，游戏会更加重视资源的收集和筹划。



钢铁与巨兽

射击大作《失落的星球3》最近放出了预告片和游戏截图。从画面上看，游戏继承了优秀的品质。故事剧情依然会是外星球的冒险与射杀怪物。预告片中出现了大型矿业机器人和巨兽的肉搏战，可以预见本作将会强调载具作战。它将在今年6上市。

比暗黑还暗黑



《流放之路Path of Exile》是一款13年初公测的欧美网游。它采用道具收费，游戏机制偏向单机刷刷刷。这款游戏无论是画面风格还是界面菜单，看起来都像暗黑系列的续作。特别值得一提的是它的庞大技能树系统，给玩家很多思考和琢磨的乐趣。此游戏国内代理前景不明，但如果能引进一定是赚钱之作。





又大又好玩

《武装突袭3》最近进行了阿尔法测试。这款游戏定位于超真实战争模拟。以真实世界数据创建出游戏中的环境沙盒。它的画面兼顾宏大的场面和高度逼真的细节。玩家可以自定义制服，武器装备和队友配置等战术。游戏预计在今年中期上市。



睡前故事即视感

2D冒险游戏《兔子之夜》最近公布了几张游戏截图。画面给人的第一影响如同漫画书一般可爱。本作故事的主人公是一名12岁的小朋友。他所面对的世界是一个充满术士和恶魔的奇幻世界，而他也会有幸遇见会说话的动物一同冒险。这款有爱的游戏将在今年5月底与大家见面。



飞得更高空气更好

《模拟航空飞行（aerofly FS）》自去年年中发布以后，在飞行模拟爱好者的心目中（硬盘里）始终有着一席之地。飞行模拟游戏最让人心旷神怡的就是驾驶战机像这样在群山之巅翱翔。高画质设定下，飞行带给人的快感瞬间就把城市里PM2.5雾霭的晦气一扫而光。



更长的炮管

《坦克世界》的玩家群体正在稳步攀升，在世界范围内，持续地有军事爱好者加入到这款优秀的游戏中。新版本中，开发商考虑继续提升游戏的画面表现能力。接下来他们会针对多显卡交火或者SLI提供更好支持，最终让玩家能在多屏幕上享受高分辨率（4k级）的坦克大战。

小人终于长脸了

经典的即时战略游戏《帝国时代2》将会在四月份发布HD版本。这款游戏虽然是冷饭再炒，但相信一定会有不少玩家继续享受高清版本的经典。新游戏可以支持1080P的高分辨率。对游戏中的地形、纹理、水流和光影效果都进行了增强。



踏花归来马蹄香

《战地3》结束了全部五款DLC的发布。最后一款DLC名为『结尾游戏（End Game）』。游戏加入了新的地图和新的载具（如图中这辆轻型摩托车），让战斗流程更紧张迅速。战地一贯的气派场面和优质画面特效在新DLC中也展露无遗。你可以清楚地看到摩托后轮上粘住的花瓣。





秀发在风雪中飘柔

《古墓丽影9》的销售成绩不俗。特别值得一提的是游戏中的发丝效果，开启特效后，发丝的阴影都会随着环境变化。由于劳拉的头发对显卡资源的消耗极大，所以这款游戏也被戏称为“海飞丝丽影”。除了这个细节，游戏在画面气氛营造方面也相当成功。它是真正冒险游戏的体验。好评，点赞。



这里的西部沙不大

育碧宣布旗下的老西部题材游戏《狂野西部：枪手》将会在今年晚些时候上市。目前可确定这款游戏将会有宏大而荒凉的西部场景。主角是一名赏金猎人。开发组表示，它不会完全照搬《狂野西部：生死同盟》或者《狂野西部：毒枭》的玩法要素，而是会有自己的冒险风格。

看看这是谁的手表?

《神偷4》最近泄露出了几张截图。游戏的画面似乎有一种油腻腻的感觉。故事再次回到哥特风格的工业都市。游戏的玩法依然是高度自由的探索潜入模式，但会更强调主线剧情。这代游戏预计要2014年登录下一代游戏平台。





黑色之城

[illegible]游戏来[illegible]了类似网游的强制在线系统，[illegible]单机游戏[illegible]的[illegible]，在游戏品质方面，它收到的[illegible]这个游戏也许不再是模拟城市的续作，而是一个完全不同的游戏，一个不同的黑色之城。



退休疗养胜地

[illegible]把这张游戏截图误认为艳丽的照片呢？



来拼手机配置吧

跨平台游戏《浴火银河2》最近公布了续作《浴火银河：联盟》。这款游戏和二代使用相同的开发工具，预计将横跨PC、iOS和安卓平台。它是一款支持手机的大型多人在线即时战略游戏，强调建造、扩张、战斗的玩法。多样的太空战机是它的亮点。

爆你的方块头

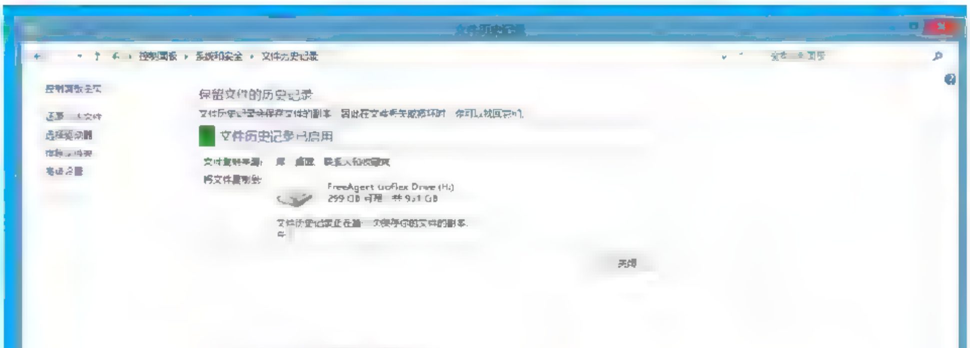
近年来，方块像素风格游戏《我的世界》极度流行。它带来了一些游戏设计的新思路。目前出现了一款游戏名为《枪的世界》。它采用类似的像素复古风格，玩家可以自定义建造场景，把游戏打造成一个完全可摧毁的射击沙场。游戏与预计在今年上市。



Windows® 8 全面攻略

编：阿宅　美：哈秋





文件丢失轻松找回

▲ 在Windows 8中，“文件历史记录”功能会自动备份位于库、联系人、收藏夹、SkyDrive 中以及桌面上的文件。如果原始文件丢失、损坏或被删除，你可以将其全部还原，还可以查找文件在特定时间点的不同版本。

新用户界面操作指南

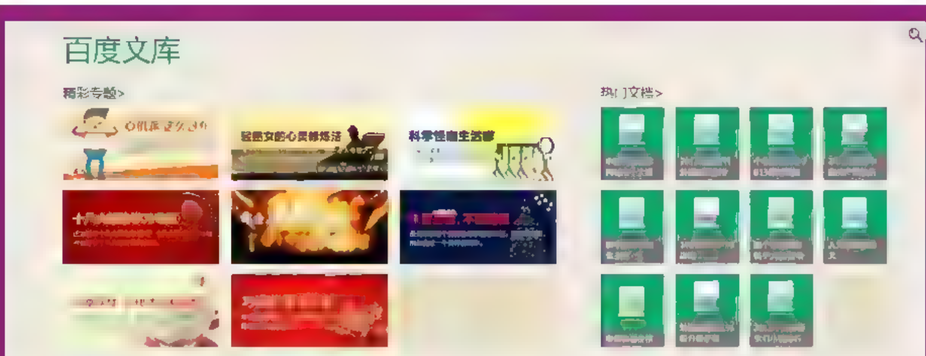








装备推荐



百度文库

该应用是百度为网友提供的信息存储空间，是供网友在线分享文档的开放平台。近6000万课件、习题、论文报告、专业资料、各类公文模板以及法律法规、政策文件等多个领域的资料提供给用户。百度文库Win8版更是考虑到了新系统的独特之处，采用了全新的界面，更加便于阅读。



软件功能

精彩首页：聚合优质文档、热门阅读等内容推荐；
文档阅读：完美阅读体验，支持图片放大查看；
检索查找：随时检索自己想要的内容；
分类查找：根据文库分类找到自己感兴趣内容。

技能秘籍

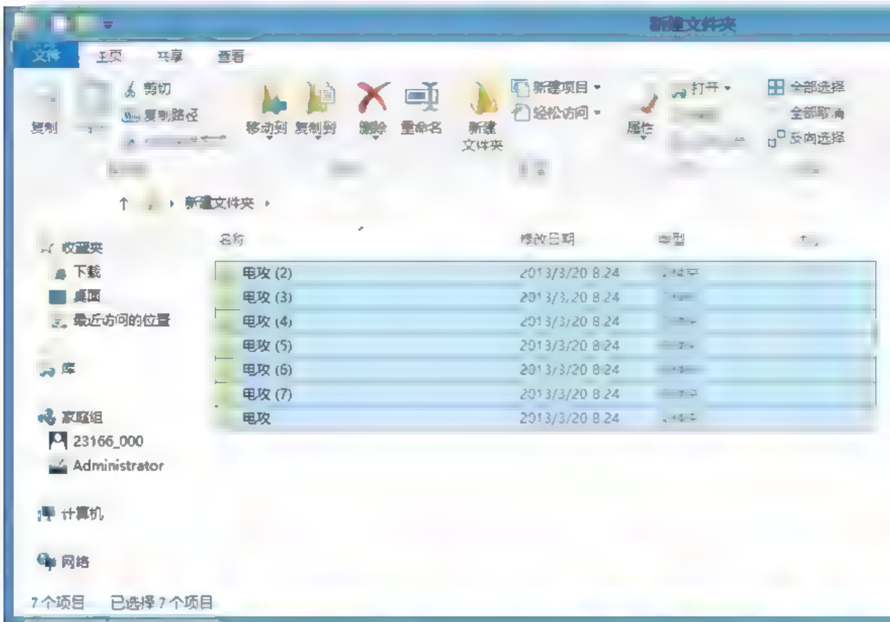


路径简单找

▶ "阿宅，C盘里的xx文件在哪里？" "在@￥%！@……" 当我们想要说明一个具体的文件在哪里的时候，把"错综复杂"的路径告诉别人是非常麻烦的事情。其实只需要按住"Shift"键，右键点击文件或文件夹，选择"复制为路径"就可以粘贴给你的朋友啦

定时关机

[illegible]法是再输入shutdown -a即可取消计划关机。



批量重命名

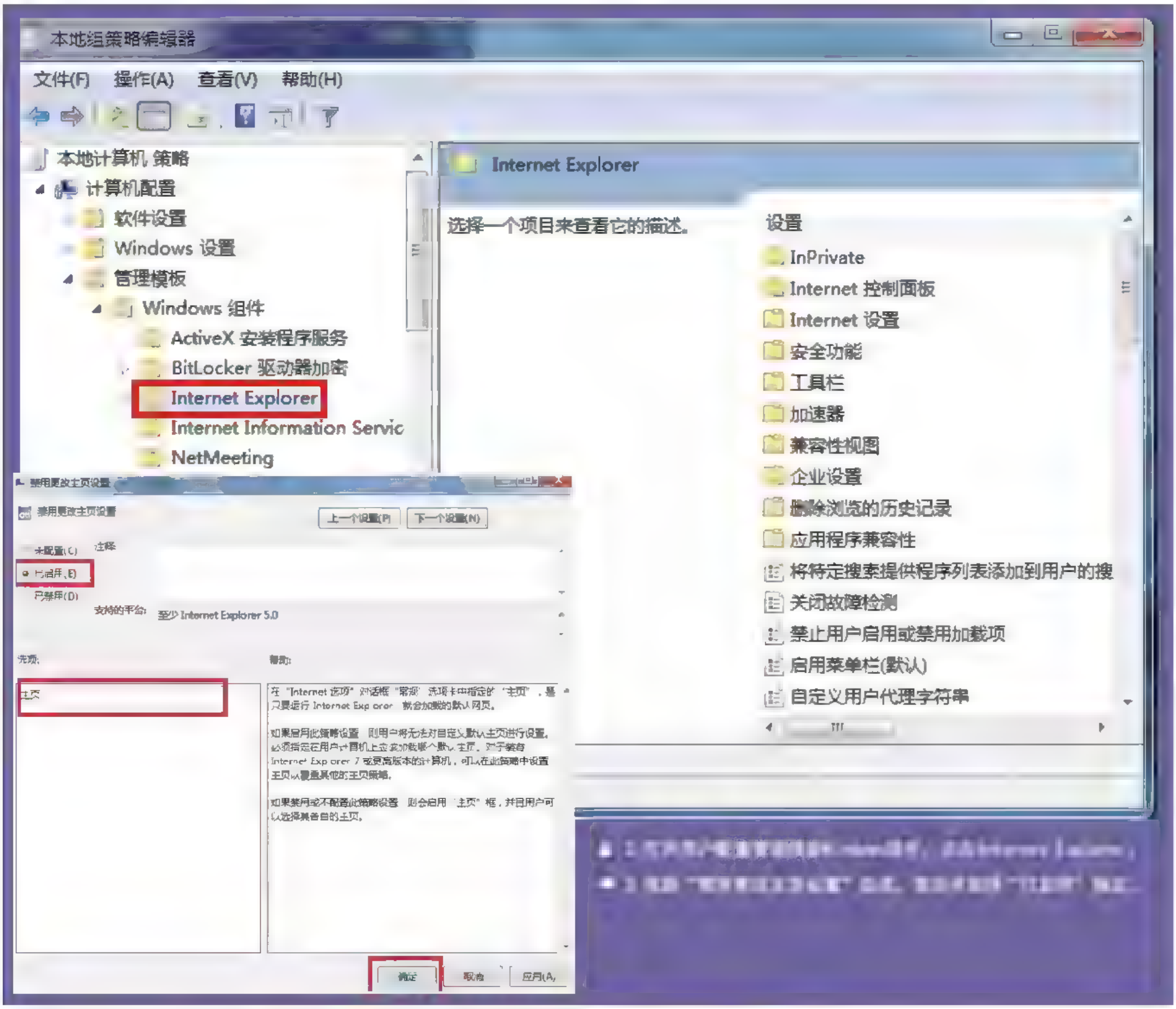
◀ Windows提供了非常方便的批量重命名文件的功能，在资源管理器中同时选择几个文件，接着按F2键，然后重命名这些文件中的一个，这样所有被选择的文件将会被重命名为新的文件名（在末尾处加上递增的数字）。PS：Windows XP、7 and 8 统统可以。

我的主页我做主

童鞋们是不是IE主页被恶意篡改成网址导航或一些不知名的网站，即使修改回来也无济于事，此等行为与绑架何异？！为了防止这种捆绑网友的悲剧发生，将此招分享给童鞋们，主页不是你想改就能改的！



▶ 1.在运行中输入"gpedit.msc"



国人也经常读错的词

直到最近阿宅才知道，原来JAVA不念"夹哇"要念"扎哇"啊！APP不念"哀-p-p"要念"爱噗"啊！jpg不念"勾屁记"要念"zhei派个"啊！原来每天念错了啊啊啊啊，还自我感觉贼高端贼得瑟的啊啊啊啊！其实外国人压根都听不懂啊听不懂，看看你能念对几个吧。

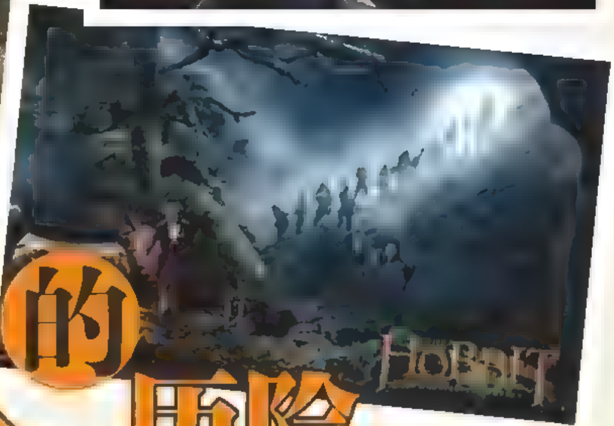


Youtube	优tiu啵	优吐鹅
Skype	死盖噗	死盖屁
Adobe	阿斗笔	阿斗伯（我还狂派呢！）
Chrome	克肉姆	克绕姆
C#(C Sharp)	C煞噗	C井（横竖都是二）
GNU	哥怒	鸡嗯优
GUI	故意	鬼
JAVA	扎哇	夹哇
AJAX	贾克斯（武器大师？）	阿贾克斯
Ubuntu	巫不恩兔	友邦兔（推销保险的兔子么？）
Debian	得（dei）变	代变
Linux	李扭克斯	李怒克斯
LaTex	雷泰克	雷泰克斯
App	爱噗	[illegible]-p-p
null	闹	怒哦
jpg	zhei派个	勾屁记
mobile	膜拜哦	莫毕咧（高达中毒了吧，童鞋。）
integer	音特杰尔	银泰格尔
cache	喀什	开吃

编：Samtown　美：grass







霍比特人的历险



阿汤叔有话说

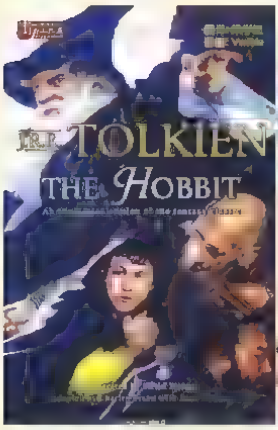
看到本文的标题，大家不假思索就能想到最近热门上映的同名电影《霍比特人》。继《魔戒》三部曲后，它再度引发了人们对托尔金的魔幻作品和他笔下中土世界的浓厚兴趣，其中就包括大叔我。在第一时间看完电影和小说后，我觉得非常有必要制作这样一个专题，怎么说呢？是一种补充和注解吧！由于篇幅的关系，我只能用最精炼的文字来表达最重要的信息和大家最关心的内容（不然，想要写全的话足足可以再出一本书了），这包含了一些陌生名词的解释，一些剧情疑问的答案，还有中土世界重要地标的知识普及（专题最后附带中土世界地图）。当然，最重要的还是游戏！和我们的专题一样，游戏所扮演的角色也是对剧情的丰富和补充，如果你在看完本文后，对于霍比特人中土历险的故事还有问题的话，不妨到那些相关的游戏中去寻找答案吧！

中土世界

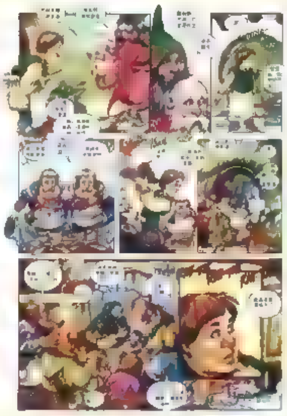
中土世界（the middle earth）是英国作家约翰·托尔金（J. R. R. Tolkien）的史诗级奇幻小说系列所承载的背景世界，是一个完全虚构的古老的魔法世界。在作者的眼里，这个世界的陆地规模差不多有如欧洲一样大，大陆的中间被“工”字型的山脉所划分，两边分布着大量的森林、河湖和山丘。但这并不是中土的所有部分，东部和南部的土地至今依旧是迷，而西方越过大海则是精灵迁移的永恒之地——瓦里诺。中土世界诞生至今总共跨越了四个纪元上万年的时间，系列小说《霍比特人》和《魔戒》的故事主要跨越了第二和第三纪元，第三纪元持续了3021年，直到索隆再次被击败，他的至尊魔戒被摧毁。当比尔博·巴金斯和佛罗多·巴金斯远航至瓦里诺，第四纪元开始了……

这个世界里也分为正义和邪恶两大阵营。而所谓的正义阵营，就是由精灵领导，人类、矮人、伊甸人等众多族群加入的联盟，他们表面上看似平和，但暗地里勾心斗角，各自都有自己的利益和打算。而邪恶阵营的起源就是第一代魔君魔苟斯和他的半兽人军队，之后由魔君索隆接手并依靠至尊魔戒的力量联合北方巫王，南方海盗等势力组成了黑暗王国（我个人觉得邪恶势力的团结程度远比正义联盟强）。当然，其中也有一些中立阵营的种族，比如贪婪恐怖的巨龙，出现过的有黑龙安卡拉刚和红龙斯毛格，后者就是《霍比特人》故事中霸占矮人王国宝藏的恶龙；再比如位于洛汗和刚铎交接的阴影山脉中的亡灵大军，他们生前是人类军队，但被人皇埃西铎下了诅咒而无法超生。不效忠于任何派系，但后来臣服于持有埃西铎之剑的阿拉贡；还有我们的主人公霍比特人，精灵们称他们为半身人族，他们爱好和平，与世无争，但他们也能改变世界。

可以说中土世界的背景和设定是几乎所有的近代欧美魔幻、奇幻小说故事背景的起源，这其中最具代表意义的就是“龙与地下城”的系列。而备受青少年追捧的小说《龙枪》《哈利波特》《纳尼亚传奇》，他们的作者很大程度上也收到了托尔金的影响，甚至是最近大红大紫的奇幻美剧《冰与火之歌》，观众们都喜欢称其为“魔戒外传”。对于我们来说，游戏更是如此，《上古卷轴》《英雄无敌》《博德之门》这些伟大的名字就不用我介绍了，还有玩家心目中最熟悉，也是最崇高的《魔兽世界》，至今我都觉得WOW中很多角色和桥段都是游戏设计师在向托尔金的中土世界致敬。比如矮人的铁炉堡和黑石山，象征着孤山之都艾尔博尔和摩瑞亚洞穴；比如巫妖王之怒，象征着同样也是北方的安格玛巫王。再比如可以变熊的德鲁伊，同名的瑞文戴尔，还有至尊二戒等等，举不胜举。没有中土世界的背景，就没以上所有这一切。







霍比特人的历险



《去而复返：霍比特人的历险》这是小说中由比尔博·巴金斯和佛罗多·巴金斯祖孙二人以自己的亲身经历共同完成的一部小说（书中书）。讲述了霍比特人在中土世界中所遭遇的两段神奇的冒险之旅，也是托尔金最精彩的两部小说《霍比特人》和《魔戒》。这两段故事发生在第三纪元后期百年间的时间里，它们的剧情是紧密相连的。其中比尔博帮助矮人王子索林的探险队夺回孤山王城艾尔博尔的故事发生在前，在这段冒险中，比尔博意外收获了一枚戴上可以让人隐身的魔法戒指，而这枚戒指就是魔君索隆遗失了数百年的至尊魔戒，当时索隆的灵魂还未重生，比尔博带着魔戒完成了冒险并荣归故里，没人知道这个秘密。之后围绕着这枚戒指故事来到了《魔戒》，佛罗多·巴金斯和另外三个霍比人伙伴以及一群由人类、精灵和矮人组成的护戒远征队，长途跋涉，突破重重艰难险阻，誓将魔戒摧毁于魔都的末日之焰火山，挫败索隆再度奴役中土世界的行径。在附赠的中土世界地图上我们可以看到两位霍比特人的历险路线，佛罗多的路线比比尔博的更远且更艰险，因为他要躲避索隆的黑骑士和兽人斥候，所以根本不敢走大路，基本都是翻山越岭。

而那些令人熟悉的角色和名字再次进入我们的视线，甘道夫、咕噜、精灵王埃尔隆德等等，当然我们还要记住索林的矮人探险队里的一些名字，巴林、欧力和葛罗音。当《魔戒》电影中远征军再度进入摩瑞亚王国的时候，他们看到了巴林的墓碑。在收回孤山后，巴林等人组织了一支军队去收复摩瑞亚。开始颇为顺利，但在五年后遭受占绝对数量优势的半兽人反攻，远征队全部死亡。而墓碑一旁写了厚厚一本日记的干枯尸体就是欧力。葛罗音这个名字或许大家很陌生，在电影和小说中也不是什么主角，但他的儿子金灵就是护戒远征队中那个勇猛无比的传奇矮人。

精灵与世界的联系

说起精灵，得追溯到遥远的上古时代。因为这一种族有着太长的历史，所以叙述起来会比较麻烦。在《精灵宝钻》一书里有详细的叙述。精灵是最早出生在中土世界的种族，可以说是精灵创造了这个大陆的文化。后来大部分精灵都西迁往瓦里诺（Valinor）圣地，离开了中土大陆，他们被统称为埃尔达精灵。第一批到达瓦里诺的精灵是“光明精灵”，他们是最漂亮的精灵；第二批到达的精灵是“智慧精灵”，拥有博学的才华；而最后一批，也是数目最多的精灵队伍，由于他们对水抱以极大的热情，非常迷恋大海，他们被叫做“海精灵”。当然，也有一些精灵不愿听从召唤，宁愿生活在星光暗淡的中土世界，这部分精灵叫做阿瓦瑞，意思是“不愿意”、“拒绝者”。这些留下来的精灵后来联合人类战胜了魔君索隆并重新开辟了精灵统治中土世界的时代。这些精灵大致也被分为三个族群，一是隐居在林谷“瑞文戴尔”的埃尔隆德（埃隆王），他是精灵和北方人类先祖努曼诺尔人的后代，他的部族也被称为“灰精灵”或者“北方精灵”，他的女儿艾尔雯后来嫁给了人皇阿拉贡（《魔戒》里有交代）。二是凯勒鹏和他的妻子凯兰崔尔，他们是生活在中土唯一见过瓦里诺双树之光的精灵。他们和族人共同生活在洛丝萝林的精灵主城“卡拉斯加拉顿”。这也就是后来魔戒远征军所经过并得到帮助的精灵王和光明女王的领地。最后就是生活在幽暗密林洞穴中的森林精灵，也被称为木精灵，他们的王是瑟兰督伊，这群部族是《霍比特人》里的重要角色，当然在“护戒远征军”里也缺少不了他们，因为精灵王子莱戈拉斯就是他的儿子。总之，精灵虽然不是故事的主角，但他们在整个霍比特人冒险旅程所扮演的角色是不可替代的。



半兽人的族群

半兽人是中土黑暗势力的中坚力量，他们是索隆魔都王国里数量最多的种群。小说中对于半兽人起源的解释很少，只是说他们来自古老的精灵，是由魔苟斯囚禁并折磨被俘虏的精灵，令他们心智和肉体腐化并与野兽融合后，从而得到了半兽人，他们后来成为精灵最势不两立的死敌。小说里对于丑陋、邪恶的索隆军队统称为半兽人，其实半兽人也是有族群和种类划分的，这点在电影里描写得比较细致。基本上半兽人分为三种，第一就是传统意义上的兽人，他们早期主要聚集在北方的安格玛山脉，他们的盟友是座狼，也是因为这点我们才能在电影中看到狼骑兵。在孤山的五军之战中被精灵和矮人打败后，兽人汇集到了魔都，组成了索隆的黑暗军团；第二就是“哥布林”（Goblin），也被称为地精或者妖精。他们常年居住在迷雾山脉的洞穴之中，害怕阳光。传说他们是矮人祖先的另一系变种，和矮人一样身材矮小，同时哥布林兽人也拥有精巧的技能和手工艺，长于在地下挖掘宝藏。在《霍比特人》中，探险队误闯了地下的哥布林王国，而在《魔戒》中，哥布林帮助反叛的白巫师萨鲁曼在艾辛格创造了强兽人和双塔势力。这里说到的“强兽人”（Uruk-hai）就是萨鲁曼用哥布林和兽人混交改良的品种。顾名思义，这类兽人更强壮，更残忍，而且他们不害怕阳光，能在白天行军战斗。后来萨鲁曼的强兽人部队被洛汗国骑兵剿灭。


小说原画中的哥布林兽人

安格玛的背景

在《霍比特人》电影中，我们看到了关于安格玛相关的插曲，褐袍巫师瑞达加斯特在已被废弃的魔都要塞“多尔哥多”中发现了死灵法师的重生和魔窟剑，他来自于安格玛的邪恶力量，这一消息给中土领袖们带来不小的惊恐。可绝大多数观众并不了解这段背景。安格玛（Angmar）其实最早是地名，是位于迷雾山脉极北端东西走向的山脉（见地图）。戒灵之王（Lord of the Nazgul）在山脉脚下建立了安格玛王国并效忠于魔君索隆，他也因此被称为安格玛巫王。他的出现导致了北方亚尔诺王国的分裂和毁灭。自从第二纪元末最后联盟之战中索隆被击败，他就一直藏匿了起来。但安格玛一带却并未就此平静，半兽人在其最北部的山峰上建立了要塞卡恩杜姆（Carn Dum），王国附近的地区依然非常危险。而这个重生死灵法师之后被人类巫师们驱逐，注解上的说法是死灵法师就是魔君索隆，而我觉得他更应该就是戒灵之王，因为当时魔戒还没有反应，证明索隆并未重生。在之后的《魔戒》中，巫王又出现在了死亡之城——米纳斯魔窟，成为了黑骑士戒灵们的领袖。最终，他在帕兰诺平原战役中被洛汗国王希优顿的女儿伊欧玟所摧毁。





巨鹰为何会赶来救援？

在《霍比特人》电影中，我们又看到了巨鹰，和《魔戒》中一样，他们再一次在关键时刻救了甘道夫一行人。此时观众读者们不禁有疑问，巨鹰究竟是何方神圣，他们为何要听命甘道夫呢？据《精灵宝钻》所述，巨鹰是由维拉（Valar）之首曼威（Manwe）所创造，故又称为曼威之鹰（Eagles of Manwe）。在第一纪元时，曼威派遣他们前往中土大陆监视精灵及仇敌魔苟斯的动向。这些巨鹰能说人言，聪慧强大。巨鹰的首领叫索隆多，当时，它和它的同族不时会帮助精灵和正义的一方。到了第三纪元的魔戒战争时期，索隆多的后裔关赫成为鹰王，他们的巢穴居于迷雾山脉之上。巨鹰们之所以屡次三番帮助甘道夫，除了他们和精灵人类的良好关系外，关键在于巫师和人类曾经在北方的战争中救过鹰王，当时它被兽人所囚禁。如果你玩过游戏《指环王：北方战争》的话，就能了解其中的剧情了。

传奇的武器

在《霍比特人》的故事里出现过一些传奇武器，矮人探险队在食人妖的洞穴里发现了它们，正因为拥有了这些武器，他们才能在半兽人大军中所向披靡。电影里把霍比特人、矮人和巫师描写得异常勇猛，以一敌百，但在我看来，很大程度上是因为这些武器的威力。首先就是索林手上的“兽咬剑”（Orcrist），也被半兽人们称为斩妖剑。这是一把由西方高等精灵在第一纪元的贡多林铸造的，锋利无比，削铁如泥，曾经斩杀过无数的兽人士兵。其次就是巫师甘道夫手上那把“敌击剑”（Glamdring），是贡多林之王的佩剑，同样也是精灵打造，在妖精战争中名声远扬。甘道夫在之后《魔戒》的战斗中也一直使用着这把剑。最后，就是比尔博手上的那把精灵匕首，虽说没什么名气，但比尔博也用它斩杀了无数巨型蜘蛛并也以此给它取名为“刺钉”（Sting），刺钉约二十四吋长，剑柄三吋阔，剑鞘由褐色的丝绒及黑铁组成。这把剑后来被传到了佛罗多·巴金斯的手里，成为了他护戒的佩剑。这三把武器还有一个共同的特点，就是当半兽人接近时，剑面会泛起蓝光。此之，还有一把传奇宝剑我们必须记住，那就是出现在《魔戒》中的伊兰迪尔圣剑——纳西尔，意为西方的星光。他的儿子埃西铎用此剑的残片砍下索隆带有魔戒的手指，令魔君魂飞魄散，它也因此出名。之后精灵王埃尔隆德重铸此剑并送于阿拉贡继承人类王族的尊严。



电影中手持兽妖剑的索林

小说与电影

托尔金笔下中土世界的小说（除去哲学、注释和传记类外）正式的一共有四部，他们分别是《魔戒》《霍比特人》《胡林的儿女》《精灵宝钻》，前三部都是独立的小说，最后一部《精灵宝钻》是类似于年鉴的著作，讲述了魔戒战争前6000年，第一纪元时期中土起源的事情。这四本书在华语地区均有出版小说。内地的南京译林出版社翻译发行了这四本小说的简体中文版，但是除了《魔戒》还能看懂外（因为有电影的标准译制），其余的三本的译著内容差到极点，不建议读者去购买，买来读不懂后果自负。而最近由上海人民出版社出版的最新版《霍比特人》小说，也就是大叔阅读的这部，感觉翻译上还是不错的。我建议有条件的读者还是购买由台湾地区万象出版社翻译发行的繁体中文版系列，这个版本是由华语地区的奇幻小说达人朱学恒翻译，硬伤最少，译本也最有奇幻著作的气氛。



阿汤叔的私人收藏哦

讲完小说，再来讲电影，好莱坞大导演彼得杰克逊将《魔戒》拍摄成为三部曲分别在2001、2002和2003年上映，获得了巨大的成功。而十年之后的今天，《霍比特人》也被搬上了银幕，据说也拍摄了三部曲，就是说我们至少要等到2015年才能看完这部电影。有人觉得既然有电影看，何必再去看书呢？这样想你就错了。暂且不去谈书本和电影之间的区别，托尔金的另外两部作品据说再也不会改编成电影了，原因就是电影拍摄要达到更多画面表现力，导演在很多剧情方面对原著做了改动，这导致了托尔金后人的不满。看完书以后你就会发现很多内容都不一样，在这里我就不剧透咯！



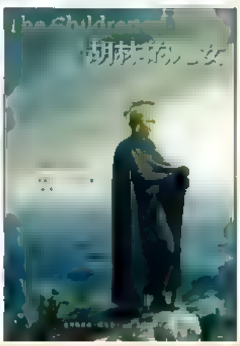
精灵宝钻

《精灵宝钻》是托尔金的“中土世界”系列的故事之一。在他去世后，由他的儿子克里斯托夫·托尔金编辑及出版。内容叙述“霍比特人”及“魔戒”之前的纪元所发生的事。《精灵宝钻》分为五大部分：埃努的大乐章、维拉本纪、精灵宝钻争战史、努曼诺尔沦亡史、魔戒及第三纪元，小说题材大多源自北欧神话探索的，包括芬兰的《凯莱维拉》、冰岛英雄传奇，还有凯尔特神话等，想要了解中土世界历史的读者千万不能错过。



胡林的儿女

《胡林的儿女》是托尔金动笔最早、构思修改时间最长的故事，讲述了在魔戒时代之前遥远的第一纪元，精灵和人类的军队在泪雨之战中惨败，黑暗魔王魔苟斯囚禁了人类领袖胡林，对他的一双儿女——图林和妮诺尔降下毒咒。胡林被迫透过魔苟斯的眼睛目睹自己骨肉的遭遇。但图林这个刚毅的男儿在魔苟斯的邪念作弄下，亦是在自身孤傲性格的驱使下，一步步走向他人生的宿命。曲折离奇的故事中包含了珍贵的友谊、美丽的爱情和彻骨的悲怆。直到图林最后的死亡。



游戏里拥有更多故事

文章到了最后，我方才说到重点，可能也是因为我对系列故事太入迷的原因吧！改编托尔金小说为游戏最多的公司就要数EA了，当然他们所发行的电影同名三部曲游戏不说也罢，简直就是渣渣啊！之后就是改编自小说《霍比特人》的游戏，时间是在2003年，因为当时导演彼得杰克逊已经宣布要拍摄前传的电影，所以游戏公司也是赶着这把热潮制作发布，谁知电影拖到今年才真正上映，原本的同步发行掐指一算，就变成现在的十周年纪念了……不过我个人认为这是可玩性最高的一部作品了。为什么？因为当时还没有电影，游戏完全根据小说改编。而在游戏界里电影改编的品质你懂得……在这10年间，还陆陆续续有不少相关的游戏发布，基本都是改编自《魔戒》的电影，这也包括在国内运营不佳已经关门倒闭了的《指环王Online》网游。总的来说，游戏做得都不怎么样，但里面讲述了不少电影里未涉及到的剧情，玩家有兴趣的话，还是可以体验一下的！


10年前的卡通版游戏

魔戒前传：霍比特人历险记

游戏类型： Q版动作角色扮演

发行日期： 2003年

发行公司： Sierra



这是一款3D画面的动作游戏，改编自同名小说。游戏中玩家将扮演霍比特人比尔博，在众多中土世界知名场景中与甘道夫、矮人王索林等伙伴一起进行冒险，并借此获得各种奇珍道具与技能，并透过独特的勇气来通过重重难关冒险，让玩家能更加了解中土世界的各种前因后果。在游戏里设定了许多种较为独特的要素，例如会出现以判断玩家发出的声音来攻击的食人花，手持长剑并善于躲避的恶魔战士等等人物。在游戏的初期，主角可以使用身上所拥有的魔戒隐身，躲避开敌人的搜索。同时玩家也可以和许多魔戒的角色配合闯关，解开关卡中的谜题。

指环王：中土战争

游戏类型： 即时策略

发行时间： 2004年

发行公司： EA games



这是第一款让整个世界栩栩如生的即时策略游戏。无论玩家选择指挥正义或邪恶的大军，皆可完全控制电影三部曲里所描述的史诗战役。从指挥大军在中土世界展开大战，到控制你最喜爱的英雄人物和角色、管理资源和阵营部队，中土世界生灵的命运掌握在你手里。你所指挥的不再是面无表情的部队，游戏中的每个角色都会依据他们面临的处境表现出实时的情绪-留意你的剑士因为面对食人怪而紧张的颤抖，或感受他们在庆祝艰苦战斗胜利时表现的喜悦。

指环王：中土战争2

游戏类型： 即时策略

发行时间： 2007年

发行公司： EA games

相对于前作，2代游戏没有太多改变，现在的重点在北方的战场和矮人，精灵与索伦之间的战争。单人战役里面玩家将有机会重温电影三部曲中的剧情。善良战役中，矮人和精灵将会联手阻止索伦破坏他们的家园；而在邪恶战役里，魔多的军队在艾辛格和妖精的协助下将会前往多哥。新的战场将会包括莫克森林，灰色天堂，维特威荒地，迷雾山脉里的妖精城和矮人与精灵的主城堡。值得一提的是，这次还扩充了资料片《巫王崛起》述说安格玛巫王势力崛起、主宰安格马入侵亚拉冈祖先故乡亚尔诺王国等故事剧情。为了彻底体验中土世界的邪恶阵营，玩家可以在“遭遇战”、“多人游戏”和“魔戒战争”模式中扮演全新的安格玛阵营。



指环王：北方战争

游戏类型： 动作角色扮演

发行时间： 2011年

发行公司： Warner Bros Interactive



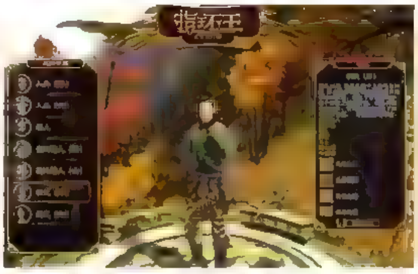
游戏是由制作了《博德之门：黑暗联盟》的工作室Snowblind Studios负责开发，对应XBOX360、PS3和PC平台。在这部合作闯关的ARPG游戏中，可以允许3个玩家来参与指环王战争。假如玩家对电影和小说特别熟悉的话会发现游戏忠实于原著。玩家化身为北方大战中的英雄人物，参与史诗般的指环战争，去拜访那些曾经熟悉的土地。本作让您探索前所未见的疆域，体验新的故事，品味新的角色，同时也可回味过去电影中出现过的中土风情。玩家可以对人物进行种种修改，完全掌握人物的发展，参与宏大的联机合作模式，升级自己的武器、技能、特殊能力等。

指环王online

游戏类型： 魔幻角色扮演

发行日期： 2011年1月12日

国内代理： CDC games（已停运）



《指环王Online》是美国Turbine公司开发中的多人在线角色扮演网游，是基于托尔金同名原著《指环王》改编的。在游戏中，玩家置身于战争中的中土世界，与黑暗领主索隆的恶臣奋战，通过自己的英勇建立起的声望而获得各种特别的武器，在冒险中升级成为英雄，体验托尔金创造的奇幻世界。该游戏的国内服务器于2012年1月21日正式公告停止运营。游戏让玩家有机会真实地感受那场激动人心的魔戒争夺战……当整个世界面临邪恶暗影威胁的时候，让玩家有机会自由地在中土世界漫游，加入到自由人民的行列中。游戏带给玩家一个精彩绝伦的中土世界，在那里玩家与黑暗魔君索隆的恶臣奋战，在刺激的冒险中升级成为英雄。

冒险相关地图注解

● **多尔哥多：** 位于幽暗密林（Mirkwood）南方，为索隆的前锋要塞。矮人国王索恩二世也被关押在此地，后被甘道夫找到并交出山下王国的地图和钥匙，这才促成了矮人和霍比特人的冒险之旅，这个地方在之后的电影中肯定会有剧情交代。

● **幽暗密林：** 幽暗密林是一片浓密阴沉的林地，位于迷雾山脉以东的大荒野，是安都因河（Anduin）东岸的最一座大森林，森林里住着德鲁伊、巫师、巨型蜘蛛和木精灵，比尔博冒险几乎一半的故事都发生在这里。

● **布理镇：** 地处东方大道和北大道的交汇处的布理镇长期以来都是人类，霍比特人和来自中土遥远地区旅行者的聚集地，也是两支探险队共同的出发地，绿龙旅店和跃马旅店都是比较著名的酒店。

● **艾尔博尔（孤山）：** 又称山下王国，长须族矮人的都城，城中拥有无数宝藏。被恶龙斯毛格占领后成为无人区，它是索林的探险队最终的目的地，他们将夺回自己的家园。

● **长湖镇：** 又名埃斯加洛斯（Esgaroth），是人类聚居的群落。该镇以木柱架在长湖之上。艾尔博尔被恶龙摧毁后，长湖镇代替它成为大陆北部人类、精灵和矮人之间的贸易中心。

● **蓝山：** 长须族矮人的第二故乡，索林·橡木盾带着他的人民流亡至此，通过自己勤劳的双手重新建立了一个部落。电影和小说里都有所交代。

● **风云顶（风云丘）：** 北方的阿诺尔王国分裂后，风云顶成为阿瑟丹、鲁道尔和卡多兰三个王国的疆界划分点。故事里两路探险队都经过这里前往迷雾山脉，弗罗多在这里被戒灵的魔窟剑刺中。

● **迷雾山脉：** 中土世界的分界山脉，它将整个大陆划分为东西两块。迷雾山脉中居住着精灵、矮人、半兽人、巨鹰、石巨人等等多种种族，是一个危险多发之地。

● **瑞文戴尔：** 也被精灵称为伊姆拉崔，意为"深之裂谷"，是位于迷雾山脉中的精灵据点。瑞文戴尔号称她是"大海以东最后一处精灵的庇护所"。她由半精灵艾隆王于第二纪元建立，当然两路探险队都曾拜访过这里。

● **霍比屯（袋底洞）：** 位于夏尔的东北方，是霍比特人的家乡。袋底洞（Bag End）是霍比屯（Hobbiton）里的一个霍比特人洞穴，在袋边街上，这里也是弗罗多和比尔博的家。

● **圣盔谷：** 也叫海尔姆深谷。深谷入口立着一块岩石，山口有高高的古老石墙，里面有座高塔。据说，前古时代，在刚铎王国鼎盛时期，海上诸王在此建立要塞，取名号角堡。因为每当号角声起，深谷里就发出回声，就如被人遗忘的千军万马从山下石洞冲杀出来。据说号角堡从未败过。《魔戒》中洛汗国与萨鲁曼的军队在这里展开决战并在甘道夫等的帮助下最终获胜。

● **埃多拉斯：** 洛汗国的首都。《魔戒》中已经升级为白袍巫师的甘道夫来到这里拯救了被萨鲁曼法术蛊惑的国王希优顿，从而拉开了双塔之战的序幕。

● **艾辛格：** 艾辛格是由努曼诺尔人所建，位于洛汗国的西北角，法贡森林的南方。它最初是一个大型要塞，而后被萨鲁曼改造为巫师的象牙塔。魔戒战争开始后，萨鲁曼联合索隆构成双塔，并与刚铎决裂，据地自立，成为艾辛格的领主。

● **莫瑞亚：** 摩瑞亚（Moria）是精灵所取的不吉利地名，矮人称之为凯萨督姆之城。该地一度成为中土大陆西北的庞大地下城市，包含巨大的坑道网络、星室、矿坑及大殿，数千年来一直是矮人都灵后代人民的居住地。

● **洛丝萝林：** 又译罗斯洛立安，意思是"鲜花盛开的国度"，居住着诺多族、辛达族和南多精灵。凯兰崔尔和凯勒鹏是这里的统治者。凯兰崔尔透过水之戒南雅，罗斯洛立安受到魔法保护，凡人难以进入。

● **卡拉斯加拉顿：** 卡拉斯加拉顿是黄金森林洛丝萝林的精灵主城，被称为"萝林金三角"，是世上最美的地方。凯兰崔尔女王将从维林诺带来的曼苇树种子种植在那里，而他们则住在曼苇树顶层。

● **灰港：** 精灵称米斯龙德，位于中土大陆西北的隆恩湾（Gulf of Lune）上。魔戒被摧毁后，甘道夫、比尔博和佛罗多在精灵们陪同下在灰港乘坐前往瓦里诺的船只。中土世界也由此拉开了第四纪元的帷幕。

● **米纳斯提力斯：** 刚铎王国的都城，意思是守护之塔。和当时的奥斯吉力亚斯，以及米纳斯伊西尔（月亮之塔，后被巫王占领变为米纳斯魔窟）同为刚铎的三大城市。

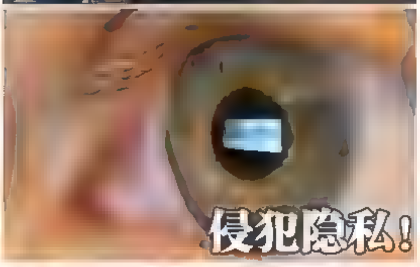
● **奥斯吉力亚斯：** 精灵语也叫：星辰堡垒。位于中土大陆中刚铎王国的前首都，由伊兰迪尔（Elendil）的两个儿子埃西铎和安那瑞安建立的，城市坐落于安都因河两岸，东望跨坐黯影山脉山肩的米那斯魔窟，西边是白色山脉的米那斯提力斯。

● **铁丘林：** 铁丘陵是七个矮人王国的其中一个，长须族的矮人始居住在铁丘陵，他们与孤山的矮人保持着良好的关系。孤山的五军之战中的矮人军队就是来自于铁丘陵。

（注：本段文字可参照后文中土地图阅读）


中土世界国家地理
比尔博和矮人探险队路线（红色虚线）
弗罗多和护戒远征队路线（蓝色虚线）
安格玛山脉
卡恩杜姆
艾尔博尔
铁丘林
哥布林王国
木精灵领地
尸罗巢穴
长湖镇
夏尔
白塔
灰港
霍比屯
布理镇
风云顶
瑞文戴尔
卡尔岩
幽暗密林
迷雾山脉
摩瑞亚
洛丝萝林
卡拉斯加拉顿
多尔哥多
大荒野
鲁恩内海
蓝山
登兰
法贡森林
艾辛格
圣盔谷
洛汗
死亡沼泽
黑门
埃多拉斯
拉洛斯瀑布
白色山脉
巴拉多
末日之焰火山
米纳斯魔窟
米纳斯提力斯
奥斯吉力亚斯
刚铎
魔都
达隆多
哈拉德邻邦
Gulf of Lune
Bay of Belfalas
ERIADOR
EREGION
WILDERLAND
Alle Informationen zum Spiel
unter
otro.gamona.de





谷歌被美国38个州罚款700万美元

美国佛罗里达州总检察长帕姆·邦迪(Pam Bondi)周二宣布，该州及其他多个州已经与谷歌达成了一项700万美元的和解协议，这项和解协议与谷歌在2008年到2010年3月份之间从全美范围内无保护的无线网络收集数据并为其街景(Street View)服务拍照之举有关。

“在当今高度科技化的世界里，消费者的隐私权和个人信息面临着不断的威胁。”邦迪说道。“我们必须继续保持警惕，确保个人的在线交流信息仍是私人的、安全的。”

点评 互联网隐私越来越为人们所关注，但是很多个人或企业都没意识到其重要性，在当前的网络环境里，大多数用户是光溜溜地在网上裸奔着。



自出道以来就争议不断的范爷——范冰冰如今已经成为炙手可热的国际大腕，从奥斯卡颁奖礼归来不久，便以“哎哒喂”(LV)代言人的身份飞赴巴黎参加发布会。这期间，范冰冰还要继续电影《白发魔女传》的拍摄——在百忙之中，范爷还与国内某著名网游公司签约代言游戏，代言费据说也是达到千万级。

点评 资料显示，去年范冰冰全身上下有21件商品广告代言，每单代言费约800万，再加上影视片酬等，年收入近2亿。近年来网游圈的代言人档次和费用是水涨船高，范冰冰、李连杰、周星驰这种传统领域的白富美、高富帅，以及国际明星大腕们相继加入游戏代言游戏产品，多少让人有些受宠若惊。



丹麦电视台误将《刺客信条》画面当叙利亚实景

丹麦电视台TV2频道11日坦承，上个月在对叙利亚局势进行报道时，误将游戏《刺客信条》中的画面截图作为新闻插图使用。工作人员一度以为，画面中的就是叙利亚首都大马士革。

游戏画面已经成为衡量技术的一个重要方向，极致的引擎可以营造以假乱真、让玩家身临其境的效果——这种极强的拟真感往往连专业的媒体记者也会认错。这个乌龙事件告诉我们：一方面我们要为该工作人员默哀并引以为戒；另一方面要为《刺客信条》赞一个——干得漂亮！



论死法的重要性
劳拉·克劳馥的180种死法

《古墓丽影》系列作为游戏画面迈入3D时代的里程碑标志，在时隔5年之后再次重启，玩家惊奇的发现，劳拉不再是那个丰乳肥臀的性感大妞，她的脸变得消瘦而且稚嫩不再像一个身经百战的冒险家，她的胸部也再也没有夸张到每当她跳起来的时候总会让人觉得被自己的乳房打到脸的地步，这样的劳拉让人感觉似乎再也不会爱了。

点评 但玩家很快就发现了新的乐趣，在新作里，劳拉的死法已经成为玩家新的收集要素，目前网上已经汇集超过180种死法，玩家会故意造成QTE失败操作失败BOSS战失败各种失败就为了一睹劳拉虐死的芳容，如果这样的劳拉无法让人再爱了，那么请让她死得再惨烈更惨烈最惨烈一些，在劳拉千娇百啼的惨叫声中，让我们默默向制作组脱帽……

蛋疼时刻 Funny Time

“今儿上英语写作课正玩着找你妹，一抬头我瞬间震惊了……我擦勒！这绝对是我求学生涯以来最无法直视的老师。”

关键是中分！尼玛中分！绝迹几十年的发型有木有！现在除了电视里演汉奸的，谁还梳中分……





“昨天晚上工作不顺心，在网上发了状态。追了很久的女神突然发来信息安慰！诚惶诚恐的聊了几个来回，突然想起大漩涡教的装B大法，见好就收，跟她说：很晚了，你也该休息了。能得到你的安慰，我很欣慰，过了十分钟，女神回复了，内容很短：Never give up！”

“Never永远不，Give给，UP上。”

屌丝是一种与生俱来的天赋，任何语言和修饰都是无法改变的。

PS：亮点永远在一楼。



暴雪本周五即将公布“新产品” 悬念大猜想：要进军手游？！

暴雪每次有重要发布会的时候总会鬼鬼祟祟地搞一些悬念，让玩家们猜的乐此不疲。大家应该记得上个月暴雪曾发出一封邀请函，提及在3月22日的PAX East大会上将会带来一些“新东西”。看过的人应该记得，在这张暴雪邀请函图片上的水印像极魔兽世界中炉石的标志，因此大家推测这款游戏可能与魔兽世界有关。在《泰坦》和现有游戏续作被否定之后，有不少人认为是《暴雪全明星》

点评 最后一句话“It's something we're excited for you to get your hands on”，除了可以翻译为“我们很期待你们能够亲自来体验”之外，似乎还暗示这是一个“能在你手掌上游玩的东西”，因此这很有可能是一款手游。此前有微博爆料暴雪有意将宠物对战放置在网页或手机上。那么结论很有可能是——《魔兽世界之宠物对战手机版》

LOL正确的删除方式



“我前任答应我卸载lol！结果！他当着我的面把桌面快捷方式删掉了！！” “你TM当我傻逼啊！”你怒吼道。然后迅速抓起鼠标把回收站给清空了。

点评 LOL全球在线超过500万，已经超过魔兽成为世界第一网游。当然了，游戏引起的“家庭暴力”是一个经久不衰的话题。

玩家何惧关卡难



《战神：弑神自封》的制作人Todd Papy近日在推特上表示，由于玩家普遍反映游戏中“阿基米德的试炼”关卡难度太大，制作组会在近期发布补丁调整该关卡的难度。这一看似体贴的举动顿时引起了轩然大波，玩家纷纷表示，不需要！虽然这一关有难度，但是我们有信心攻克。甚至有极端的玩家表示，此举无疑是对奎爷粉丝群体的集体侮辱与嘲讽。

在这个系列传统中，历代都会有一个类似的关卡挑战玩家的极限，二代中的“死亡回廊”更是至今仍被玩家津津乐道，即便玩家这次在论坛上大吐苦水，但确实没有想到制作人居然会主动跳出来说我们会调整关卡难度，这反而刺激了玩家们的挑战欲望，这几天在论坛宣布突破该关卡的玩家纷纷涌现，或许这正是制作人的激将法？

为啥大家都不喜欢俺？那些年他糟蹋过的EA



EA在3月19日发布官方消息，现任CEO约翰?里奇蒂洛将离任。在约翰?里奇蒂洛担任CEO的六年时间里，EA的股价下跌了60%以上。

约翰 里奇蒂洛于1997年加入EA担任总裁兼首席运营官一职，2004年离开EA，2007年重返EA并担任首席执行官。在这段长达六年的任期内，几个重大失误导致EA股价不如预期：因为忌惮于NBA 2K系列，导致NBA Live系列终止；耗费巨资且被寄予厚望的网游项目《星球大战：旧共和国》运营状况不理想，被迫改制为免费游戏；《荣誉勋章》系列在COD的步步紧逼下最终败走麦城；强力推举的数字化平台Origin迟迟不举；前段时间《模拟城市》又因为在线认证而被玩家诟病。虽然在EA的官方通告中依然对这个CEO多加吹捧，但无情的事实是，他离任的消息传出后，EA股价的盘后交易中上涨了3%以上，而最可气的是，他在离任后还将继续享受24个月的薪水！

1999战记 骚年，你为拯救世界做了什么？



“00后的小弟弟小妹妹，你们真的以为80后90后没你们强吗？你们本来不该出生的，是我们80后90后在1999年拯救了这个世界你们才得以出生。那天晚上我们大战外星人抵抗陨石的时候顺便抹去了所有人的记忆。”

“你为拯救世界做了什么？”《1999战记》引发网友创作热潮，就像2012玛雅人预言末日的那天一批志士在默默地拯救世界一样，这几天涌现大批网友“追忆”1999年集体拯救世界的悲壮故事。

也有人驳斥始作俑者：混蛋！说好了保守这个秘密到死，为什么要说出来？不过是为了你可怜的虚荣心，有没有想过全部殒身战死的13军团和57军团荣誉？你对得起我们的誓言吗？

不过既然秘密已经公开了，那么，在那个血雨腥风的1999，你在干什么？

魔兽日记V5.0

文：有时右逝
编：samtown
美：哈秋

这次又是被编辑大大催稿子催到了最后一刻才来得及写完——拖延症真是让我鸡犬不宁啊。最近《如果，喵》刚刚上市，一大堆的事情丢给了我，发书、签名、弄签售什么的，分身乏术。当然了，身为一个热爱PVP的玩家，我依旧没有落下每一场评级！多么感人至深的励志故事……这一期专栏，依旧是WOW日记专场。以此纪念那支肯带我打评级的2390等级的队伍；在我加入短短一个礼拜之后，这支队伍已经突飞猛进到1980了。

2012年11月29日 阴 星期五 好人有好报

1

我很低端，刚知道黑王子原来可以换好厉害好厉害的宝石。

于是今天NGA咨询之后兴冲冲的去找到了黑王子，接了任务喝了喜酒，恨不得当时就和这个王子用八拜之交这个体位义结金兰。

结果愕然回首，才发现换宝石需要声望……真坑爹啊！！

杀怪好说，但是要那个啥力量印记、智慧印记，可是要PVE打副本的。

我瞬间就迷茫了。

2

身为一个只打PVP的低中端猎人，我迷失在了世界频道里。

看着自己一身的韧性装，实在是很难和各个副本高手竞争。

无奈，宝石还是要换的，只得硬着头皮喊着求组魔古山。

一个下午过去了，回复我的只有寥寥数人。

3

正当我绝望地继续刷屏求队伍之际，猛然有一小德邀请我组队。

我以为，对方组错了……

没想到还真是魔古山的队伍。

我诚惶诚恐，主动坦白自己是韧性战场装，不知道是否可以收留。

小德笑了笑，说，还记得我是谁不？

4

我表示确实不记得了。

小德说，想当初，雪山，还记得吗？

我冥思苦想，忽然恍然大悟："哎呀，是你！"

5

我长期徘徊在部落荣誉兑换点附近(因为我从来没有副本活动)，打战场之余就在附近双采养家糊口。

偶尔遇到部落小号，一定帮忙杀怪。

倒不是我厚道，主要是小号要进洞做任务，而我顺路采矿。

此小德当时正被某90级敌对阵营弱势职业守尸，恰逢此联盟站在我的雪莲花上。

遂灭之。

小德复活，表示感谢。

我顺路掩护其进洞任务打怪升级……

6

"我相信你能打好。"小德说。

我感叹，哎呀，这不就是好人有好报的节奏吗？

好开心！

团长是我们服的DK"血色灭亡"，人比较严肃，说，哎呀这猎人真的行吗？

小德说，放心吧团长，我担保他肯定没问题，要是他不行的话，连我一起踢了！！！

团长还是很大度的说，好吧，试试看。副本，装备等级是第二位，最重要的是态度！！

面对这份信赖，我除了全力以赴之外，还有别的选择吗？

一股暖流让我泪流满面，觉得这真是……

7

十五分钟后，我和小德被踢出团队。

8

我言语不能，不知道该说啥好。

连累朋友了连累朋友了……

小德很温柔，主动安慰我说，哎呀你打得挺好的，只是咱们团队这个职业配比不适合咱们俩，不是你的错……

我很感动，正准备在聊天频道表示感谢……

9

[综合频道]《血色灭亡》：魔古山全新进度，来一猎人，来一小德。灭怕了，来会的。

10

……

……

……

……

……

这真是"战汝娘"的一天啊……

2012年12月23日 星期日 晴 关于5.2猎人的详细改动 以及螃蟹的Q&A问答

1. 恐吓野兽技能取消，改为恐吓禽兽，可以对其他玩家使用并促使其逃窜一段时间。

2. 出于整体rpg氛围的考虑，我们将取消所有女性猎人角色。女人不能射这是常理。

3. 狩猎刺激技能重新制作，改为当猎人攻击背对着自己的敌人并且对菊花造成暴击时（简称爆菊）有几率触发"兽性大发"，持续十秒，该阶段内所有的奥术射击减少20集中值。

4. 猎人的90级技能重新制作，强风射击只能攻击面对着你的目标，非颜射不能造成任何伤害。

5. 新的兽王专精可以抓捕野性德鲁伊并且奴役其2000分钟。该时间段内被奴役的野性德鲁伊会强制消耗猎人的点卡。

6. 螃蟹不再成为猎人的宠物。他是设计师。

7. 猎人对于任何跳跃的目标造成的伤害为200%。

8. 万兽奔腾技能重新制作，因为我们发现这个技能名不副实。现在释放该法术会召唤服务器一万只宠物同时攻击对手。

9. 炮舰目前可以被猎人驯服。

10. 毒蛇钉刺这个技能一直属于比较鸡肋的DOT技能，我们进行了改良。目前的毒蛇钉刺会召唤出一名90级术士帮助猎人给目标上DOT技能，叫做术士钉刺。

11. 杀死猎人的任何玩家会得到一个持续24小时的debuff，该debuff会让你使用幸运币时有10%的几率被服务器抵抗。（该效果不能累积但可以被刷新）

12. 射击猎人的终极天赋技能变成骑射，猎人可以骑着坐骑进行攻击。任何导致角色不受控制的效果都会将猎人打下坐骑。该技能为被动技能，称之为"骑乘位"。

13. 猎人获得一个永久被动技能"恶臭"，死亡之后不能被亡灵玩家食用尸体。

14. 巨魔猎人可以正常显示靴子的模型了。

Q：请问猎人这个职业的设计理念是什么？

A：啊？有这个职业吗？

Q：请问5.2中盗贼也成为了远程物理伤害职业，那么猎人的定位是什么？

A：猎人这个职业在WOW历史的长河中占有不可磨灭的地位，它担负着获得其他职业不需要的技能、进行奇怪的机制测试、并且遏制法师职业一家独大的使命。一旦有职业遏制法师，我们就有理由DEBUFF其他职业。

Q：请问射击这个天赋还有存在的必要吗？

A：很有必要，只要有了这个天赋，才会显得其他天赋是更好的选择。

Q：请问WOW中职业平衡性调准的机制是什么？

A：我们会关注一个论坛，这个论坛我们保密。然后我们会看玩家的反馈来决定下一个版本的职业调整方向。印象里，这些年有一个职业一直受到不公平的待遇，导致玩家怨声载道，所以我们才给其加入寒冰炸弹、隐身术、分身术等等技能。可惜，目前根据论坛的反馈来看，我们buff的还是不够。

Q：请问，关于5.0猎人崛起，是因为动物园的bug问题，还是说暴雪终于开始正视猎人这个职业了？

A：听说过昙花一现吗？马上给大家答案。

2012年12月25日 星期二 阴 新手姑娘

1

我最近感情生活一塌糊涂，所以终日沉迷WOW。

期间有一个36C大小……哦不对23岁左右的小姑娘在我微博一直私信，要我带她玩。

我终于点头答应。

姑娘是第一次玩魔兽，兴致冲冲。

2

姑娘从我这里拷了客户端之后，注册，进游戏。

我是部落低端猎人……

然后不顾我苦口婆心的劝说，依然毅然决然玩了联盟。

答曰：部落不好看。

3

推荐了牧师职业，姑娘对这点还是挺听话的。

然后，新手嘛，大家懂得。

“右萨玛，副本是什么啊？”

哦，是一个可以提升你装备等级的地方。

“右萨玛，装备等级是什么呀？”

哦，就是你的三围……你游戏中的三围。

“右萨玛，公会怎么加啊？”

等我找朋友加你，你点确定就行。

“右萨玛，精英是什么啊？”

可厉害了，自己千万别碰。

“右萨玛，稀有精英是什么啊？”

粉色名字的，打了掉好东西，见到一定要抢。

4

姑娘跌跌撞撞眼看着就要90级了。

我本以为可以结束新手辅导专心继续PVP，没想到还有各种事情。

“右萨玛，我被人杀了，你过来劝劝他们不要守我。”

“右萨玛，有一个联盟和我抢矿，你过来帮我杀掉他。”

“右萨玛，我们要去屠城啦，你先出去玩会吧。”

种种。

5

一日，QQ头像闪烁，还是姑娘。

“右萨玛，我90级啦！”

我说恭喜，终于可以飞了。

“右萨玛，我去哪里学习飞啊？”

我说，看地图，XXXXXX那里。

一会，姑娘发过来了截图，自己飞起来了。

然后QQ闪烁：“等会聊啊右萨玛，我看到一个稀有精英。”

6

过了一会，QQ继续闪烁：“右萨玛你来帮我一下好吗，我打不过这个稀有。”

适逢我正在怒之煞团队里，不好落单，只得说：“你先撑住，给自己加加血，我一会就过去。”

姑娘说：“好，但是好多人要抢我的怪……我打不过，我又死了。”

我心里觉得，哎，跨服之后，抢怪的太多，对一个姑娘虎视眈眈，真是……

7

着急啊。

我问团长，何时开怪。

团长说，等等，马上了，人马上组齐。狡猾的联盟，今天真生猛啊，这是要干吗啊到底……

我没懂，问怎么了，是联盟过来骚扰了吗？

团长说，不太清楚，但是那边有个人类牧师自个单挑怒之煞呢，灭的死去活来还乐此不疲……

我说，呵呵，是不是脚本出错了……

呃……等等……

8

“右萨玛，你到了吗？”QQ一闪而过。

姑娘就站在我们一群部落的脚下，再一次和怒之煞进入了战斗。

2012年12月29日 星期六 阴 关于5.2骑士的详细改动以及螃蟹的Q&A问答。

1.忏悔技能我们进行了重新的制作，该技能目前只能对其他玩家使用。当骑士对其目标使用忏悔时，被攻击的玩家会在界面上跳出来一个表格，需要手打1500字的检查对自己的人生进行反省之后才可以继续游戏。该技能CD为10分钟。

2.出于RPG氛围的考虑，目前圣骑士依旧是对亡灵最可怕的天敌。所以为了引发亡灵玩家的恐惧感同时并且保持PVP的平衡，从今天开始，所有亡灵被圣骑士攻击时，听到的声音效果都会改变为“biu”。

3.之前有玩家提出为了让游戏更加真实，圣光术只能在地图为白天、晴天的情况下使用。但是我们决定不会执行这一更改。当然了，圣光和太阳能还是有本质区别的。

4.很多圣骑士反应当他们开启无敌之后除了给自己加加血之外无事可做相当无聊，这引起了我们的重视。所以我们决定BUFF这个技能：目前当你使用了无敌之后，你可以对自己使用忏悔技能来打发这段无聊的时光了。

5.新的圣骑士T15套装和S14套装会有所更改，当圣骑士玩家集齐一套之后，这些散落部件可以组合为一个十二星座形象之一。

6.圣骑士的自由祝福可以对敌对玩家猎人的宠物、爪牙使用，使用之后该宠物获得自由并且永久脱离对方玩家的控制。

7.当圣骑士面临和战士、死亡骑士ROLL点决定装备归属时，roll出的点数始终+5。

8.奉献技能重新制作，该技能现在会在对敌人造成伤害的同时，燃烧掉对方30秒的在线时间。

附录：螃蟹的Q&A

Q：请问圣骑士目前版本的定位是什么？

A：增加战士和死亡骑士装备的获取难度。

Q：请问圣骑士如何在竞技场面对一个猎人？

A：我可以给你两个提示：柱子，加血。够了吗？

Q：请问圣骑士如何在PVP的情况下面对一个法师？

A：这个问题就有些可笑了。我认为任何一个操作足够熟练的玩家都不会这么问。给你两个提示：无敌，炉石。够了吗？

Q：请问骑士在游戏之中的核心是什么？

A：你们对于圣光的信仰。

Q：请问暴雪打算怎么提升奶骑的地位？现在治疗职业中奶骑确实失去了明显的优势。

A：放心，我们会削弱牧师的。

Q：请问，面对目前评级战场里面惩戒骑绝迹，暴雪会有所针对性的改动吗？

A：我们会制作一个新成就《圣光赞歌》，具体内容是“在一场评级战斗中带领5个惩戒骑走向胜利”。很快惩戒骑就会被重视起来。

Q：请问，惩戒骑还能回到3.0时代的巅峰吗？

A：下一个。

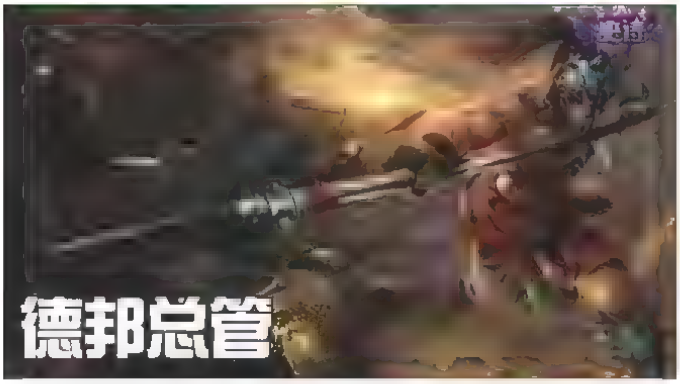
Q：防骑在目前的版本里似乎已经失去了该有的PVE位置，暴雪会如何处理呢？

A：为了增加防御骑士在副本中的重要性，我们重新制作了防御骑士的一级天赋，加强了复活术。目前复活术需要玩家吟唱20秒，然后复活整个服务器的所有玩家。

文：Ghost　编：小P羊　美：咖啡

S3赛季 主流上单英雄解析

在《英雄联盟》里，最常见的对线战术是一上单、一中单、双下路，又称112分路。一般来说，位于上单位置的英雄都是一些善于制造雪球效应的职业，由此不难看出上单的重任。而在目前的排位战中，挑选一个上单英雄冲分，想必是不少玩家的选择。为了避免东拉西扯得太远，[illegible]单英雄吧。



德邦总管

赵信2级时候的爆发力堪称前期脆皮的噩梦，其W技能“狂战怒吼”能增加被动技能的回血效果，为早期提供不错的恢复能力，大招算半个团控，同时伤害也相当不错，总的来说，这个职业是一个偏爆发型的上单。

对线策略

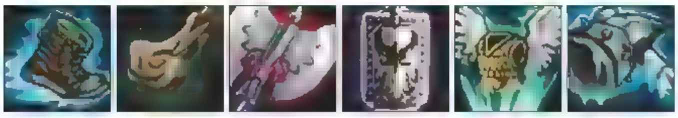
2级后果断上前换血，多换几次就可以把对手赶回家了。如果对手的实力不凡，自己血不多的话就缩塔下补刀顺带回血。

反制策略

前期注意把兵线控制在塔前补兵线位置进行安全补刀，毕竟赵信的E技能有600的突进距离，再配合闪现足以令你防不胜防。另外，对付赵兴堆护甲、堆血才是王道，毕竟皮厚才是硬道理。



出装建议



关于赵信要注意一点，如果你不是世界级选手，不要相信纯输出的菊花信（团战中，基本上E出去就回不来了）。出门可以选择常规的一布甲5红，也可以选择红药带眼出门，并用一到两把多兰剑转残暴过渡。中期果断黑切不用说，大冰锤可以为赵信提供血量和粘人能力，而兰顿也能为其带来更多的生存能力，如果对付法师的话，则可以配把大饮魔刀，剩下还是春哥甲。



狂战士

无情奥拉夫的伤害有点高的吓人，毕竟角色9级时满级E技能“鲁莽挥击”的340点真实伤害没几个扛得住，而Q的减速、W的回复、大招的双抗加成和穿甲，以及越战越勇的被动神技，让狂战士名副其实（或许叫他疯狗更贴切）。



对线策略

前期稍微猥琐下，等E的等级高了就上去拼，揍谁谁虚。对方要是落跑就丢Q减速追着砍，但是敌方如果缩塔了，就看看自身的技能和状态再决定是否深入吧，不然可能就是反杀了。奥拉夫没血的时候可以开W砍兵回复，如果有人gank并控制你，果断丢大招。

反制策略

对付奥拉夫只有一字要诀“跑”，最好不要在前期和他肉搏拼输出，除非你的技能冷却的够快。

出装建议



出门常规的一布甲5红，前期换个工资装“贤者之石”妥妥加钱，回本以后出皇冠。狂战士可以配一把大饮魔刀来增加被动技能的效果。



德玛西亚皇子

嘉文的爆发不算太高，但是对手吃一套EQA连招也不是毫发未伤，而皇子的W“黄金圣盾”可以为期提供突进后的生存能力，看准时机上前换血倒也不亏。嘉文的被动也是一个不错的输出技能，毕竟按当前血量的百分比算伤害还是很疼的。大招作为一个团控技能不论在SOLO期还是团战期都有一定作为，总的来说是个比较全面的上单。

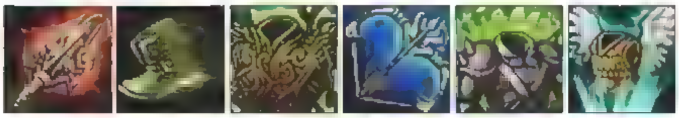
对线策略

在对线期，嘉文磨血的combo组合一般是EQA一套输出后接W走回来，利用Q的减甲来增加被动的效果。也有人喜欢EAQ这一套输出手法，这一输出套路有点防守反击的意思，同时对操作手法有一点要求，大家可以一并尝试两种combo的差异。

反制策略

如果你和皇子对线，要尽量躲开他的突进技能Q。Q在前期为皇子提供了相当多的输出伤害，不过这一技能比较耗蓝，另外，就是多堆护甲免伤吧。

出装建议





出门装可以选择常规的一布甲5红用多兰剑过渡。建议后期出个最后的轻语提高下输出能力，不然你就只有EQAR的份，别人看都不会看你这个半肉一眼。春哥甲可以换成兰顿之兆，虽然这一版本的兰顿不再减攻速，但皇子跳大后直接开兰顿还是有一定的控制效果的。而如果你不介意生存能力的话，也可以把振奋铠甲或春哥甲换成三相之力，当然，三相的价格昂贵，不是顺风局的话可能不是很好出。





德玛西亚之力

进入S3赛季后，“草丛伦”可谓风光无限，不论是“黑切”时代还是“后黑切”时代，这位大表哥都展现了他强劲的爆发力。

对线策略

在对线期的技能点分配上，不管前期主升Q还是主升E都能为盖伦带来不凡的输出能力，而极具威慑力的6级大招也让对手不敢和你硬拼。所以，盖伦的对线诀窍就是尽可能多地和对手换血，自己血不满了，躲回草丛慢慢等回血就是了。如果对手被你一通磨血，还敢在线上卖萌，就看准时机果断开大收人头！

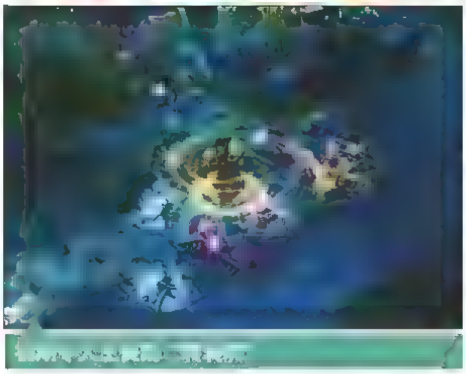


反制策略

和盖伦对线，需要对其持续施压，有条件的话，也可以出饮魔刀来克制其大招。

出装建议





笔者偏好出门单多兰转残暴，然后走狂徒（狂徒铠甲）+粪叉（阿塔玛之戟）流。之前“黑切联盟”最火的时候，出把黑切也是必需的。狂徒+粪叉称得上是最标准的半肉装，再搭配上振奋铠甲和日炎斗篷，就算成形了。

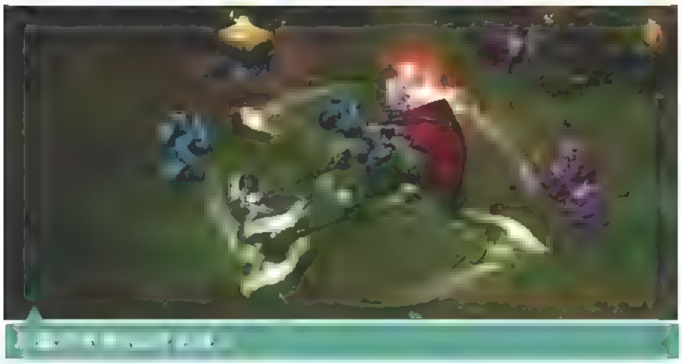
这里要特别一提振奋，在改版后，振奋铠甲提供的血量和魔抗加成，可以让你的盖伦吃下法师的高爆发伤害，而这件装备自带的被动治疗加成对盖伦这种高回复职业而言，无疑是如虎添翼，基本上脱战不久后就能回满血。最后，选择一双三速鞋吧，不论追杀还是逃命都不错。



斧王的爆发力大家都懂，毕竟大招在那放着。另外，Q附带额外伤害、W有减速效果，再加上E提供的穿甲和能力，除非纯肉不然真心不能和诺手硬刚！诺手满6级的一套技能吃下来，不死也重残。

对线策略

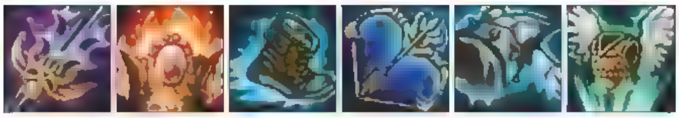
使用斧王要善于把握距离，毕竟Q在外半圈比内半圈要多造成50%的额外伤害，一个熟练的斧王可能三个Q之后你就没有与他对拼的希望了。W作为一个软控技能，在对拼的时候用来限制输出很有用，但是不要开始拼血的时候就习惯性地滚键盘，W的技能说明上很明确地写着：目标身上流血效果越多，该技能CD越短，所以W不是一上来就交的技能。如果用E先手拉人的话，建议用E后，接A并退一步接QW。这样可以让W和Q发挥足够的伤害。



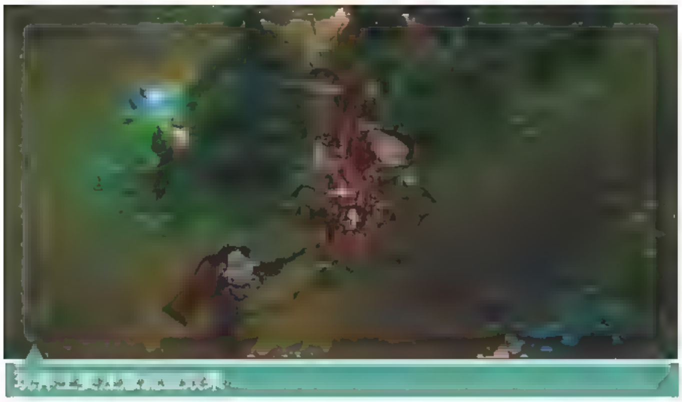
反制策略

和斧王对线同样要把握好距离，尽量躲开他的Q，在注意到斧王6级有大的时候一定要留意身上的DOT层数，超过3层务必尽早脱离战斗。

出装建议



有人说，皇冠不是有辅助才出的么，要知道辅助的主要经济来源是工资和微不足道的助攻，靠辅助还不如靠自己，况且辅助的皇冠多是冲锋或者撤退用的，不大可能为了你一个人而开，在追杀的时候一个皇冠没准就是一个人头进账。





炼金拥有强大的赖线与消耗能力，即使残血了还没什么人敢追。Q的DOT堪称全联盟最强大DOT、W的减速也是全联盟有名的减速技能、E的控制+位移效果实属神技，而且伤害不低，大招的全属性加成正是炼金赖线的资本。除非你能一套爆发秒掉炼金，不然等着你的就是无尽的痛苦。

对线策略

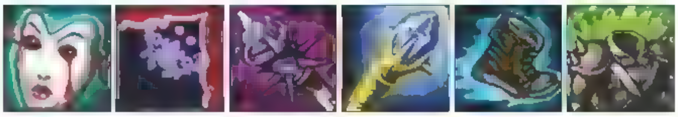
炼金前期很弱，需要我们各种猥琐，简而言之，兵线不到塔下不去补刀就蹭经验，对面敢靠近塔就将其背摔到塔下。到了6级以后就是炼金的放荡期了，有大招的支持下可以放开一点，开毒上去带带线，不过要注意视野！出了饭盒以后就尽情的带线吧，没有三个人是抓不动有大、有疾跑的你的，然后就蹲在上路各种带线，看看情况在团战的时候露个脸就成。

反制策略

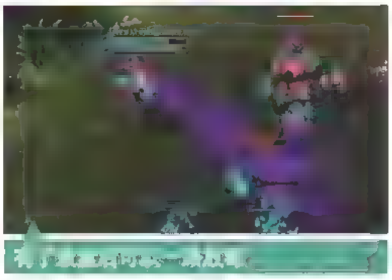
对付炼金，盖伦、斧王、吸血鬼可能比较好用。盖伦长时间的沉默对低等级蓝量很少的炼金来说是致命的，沉默期间毒是不能关的，蓝耗会很高，导致炼金的消耗能力下降。斧王6级有大一套带你走，管你恢复能力有多强。吸血鬼本来就是靠回复能力而出名，对上炼金基本就是被包养的节奏。



出装建议



炼金的装备主要以堆蓝和双抗为主，出门装有各种选择，如果对方的打野GANK不是比较凶的话可以选择多兰盾，也可以带一个回血珠+红+眼出门，用来应对小丑、瞎子之类的打野，或者也可以用一布甲5红的方式出门。饭盒这个赖线神器与它升级后获得的时光杖是炼金的专属装备，冰杖让炼金的Q变得更加恶心，长时间的持续减速谁中谁知道。另外，S3赛季新出的双生暗影也是炼金可以考虑出的装备，追杀、探草两相宜的双生暗合成平滑，而S3赛季的大面具同样有IMBA的效果，DOT不断触发面具特效、配合冰杖真是谁用谁知道。





放逐之刃

瑞文又是一个无消耗、高爆发的代表英雄，其被动技能可以增加A的伤害，Q的三段式伤害与短距位移，不论对拼还是逃命都很有用，W有短时间的晕眩效果，让瑞文有一定的控制能力，E提供的护盾更加增强了瑞文的生存能力，大招增强了所有技能并让瑞文有一定的收割能力。总之，瑞文是个很暴力的短发妹子啊！

对线策略

对线方面可以参照盖伦，有CD就上去换一波血，但是关于Q有一点要注意，Q一下A一刀才是正解，一股脑Q完的瑞文弱爆了！当然，QAQAQA可能需要多练练，有大的时候要拼了可以先开了你的大再拼，伤害会提高很多。

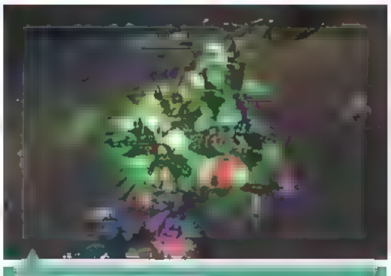
反制策略

瑞文对线就要保持距离，她的技能范围都是近身范围，能躲多少就躲多少吧。瑞文开了大招后就别和她打了，猥琐等大招时间过了再拼不迟。

出装建议



瑞文所有技能都吃物理加成，而且不低，出门常规的一布甲5红，你对自己很有信心的话多兰剑出门也可以。之后转残暴之力提高输出，然后就直奔饮血吧。饮血给瑞文的加成绝不止一点半点，光一个E提供的护盾就能增加一截了！大饮魔刀用来对抗法师，之后想自己站得更持久就大冰锤，喜欢暴力的就再来一把饮血剑，最后补一个春哥。鞋子还是推荐CD鞋，无消耗吃的就是CD啊。还有别忘了把你的残暴之力升级成黑切，其实4饮血+CD鞋+春哥的瑞文一样很无敌。



用小范围的AOE收兵





战争之王

斯巴达上单因为之前的黑切联盟曾火过一段时间，黑切联盟削弱后，其热度就降了不少，但他并不极度依赖黑切，况且作为老牌上单人选要说太过依赖黑切实在有点牵强。这一职业之所以能够上单，笔者认为主要还是依靠其被动技能。被动格挡普攻让斯巴达可以减少很大一部分的伤害，Q作为主力技能伤害也不低，一定情况下还能暴击，W的控制让斯巴达跻身全联盟为数不多的拥有硬控的英雄行列之中，刷新被动一定程度上也提高了斯巴达的生存能力，E在某种意义上其实是斯巴达的核心输出技能，被动提供的暴击效果让斯巴达在补刀和追杀上有很多便利。大招作为为数不多的半全球流不论是在支援还是回线都是个好技能，唯一的缺点就是那个圈（老版的斯巴达开大是没有圈圈的）。

对线策略

对线时候，斯巴达主要依靠Q来耗对方的血，但是斯巴达的蓝不多，Q的次数要有所控制。当打野队友来Gank的时候可以配合W控住对方，也可以找准机会用W晕住敌人然后一轮技能带走。大招可以用来打完小龙后回线收兵，也可以用来在家里跳大支援下路，被GANK的时候看准时间跳大飞走都是大招的合理用法，但有一点，很多人都是在落地之后才会开始放技能，但其实在快落下的一秒钟里完全可以W跳到一个人头上，不然等你跳下来人都跑光了。

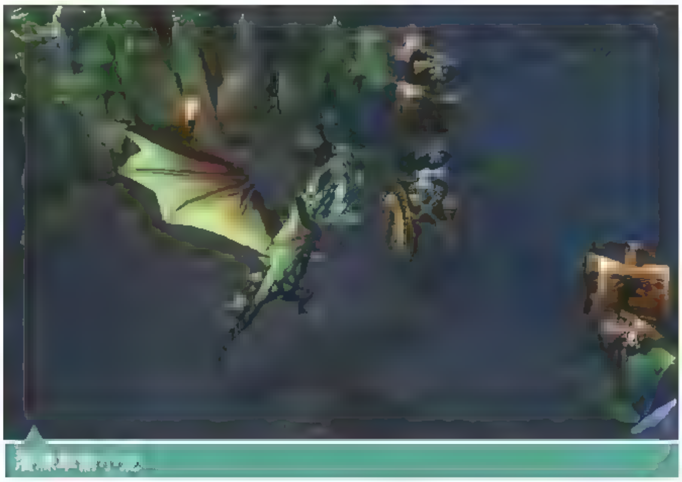
反制策略

和斯巴达对线，虽然因为他会频繁的格挡而比较讨厌，但是不能因为他有被动就不去和他拼，否则那层被动永远在那，看准他的W处于CD的时候一轮消耗就行了。

出装建议



斯巴达的装备就目前来说还是老牌的半肉装，没有太大的选择余地。狂徒+阿塔玛之戟提供血量和伤害。黑切和轻语可以提供大量的输出，至于无尽，虽说斯巴达出无尽伤害确实高，但是无尽的合成实在是太不平滑了，几个散件无论从性价比还是属性上都无法保证斯巴达的持续输出能力，所以不是很合适。鞋子依然是在水银和忍者鞋两者之间选择，再补一件春哥就算完成。





文：CLDL 编：小P羊 美：[illegible]

恐惧的灵魂收割者 魂锁典狱长锤石

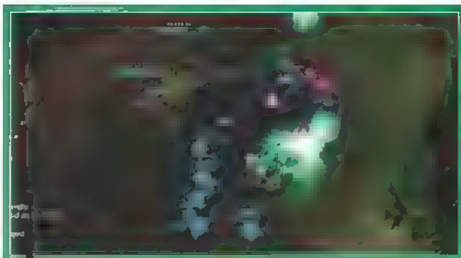
锤石是英雄联盟第110个英雄

[illegible]

锤石技能分析

地狱诅咒 被动技能

魂锁典狱长能够收割在他附近死亡的敌人的灵魂，赋予他护甲和基础法术强度。



魂锁典狱长身边产生的灵魂

解析：锤石的被动是一个堪比[illegible]

[illegible]

死亡判决 主动技能，热键：Q

被动：锤石的每次攻击附带已吸收灵魂数值80%/110%/140%/170%/200%的伤害，附加的伤害会随每次攻击而递减。

主动：锤石掷出自己的镰刀，抓住第一个触碰到的敌人，对其造成80/110/140/170/200点魔法伤害（AP加成0.5），并将他们拉向你1.5秒，重新激活死亡判决技能可以将锤石拉向目标身边。

冷却时间：18/16.5/15/13.5/12秒

施法消耗：80点法力值

施法距离：1075

解析：这是锤石之所以被称为魂锁典狱长的标志[illegible]

[illegible]



被动技能的颜色标志有红、黄、蓝三色



Q技能钩人的瞬间

魂引之灯

主动技能，热键：W

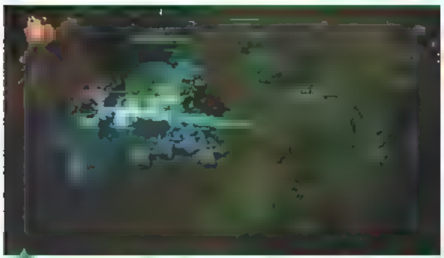
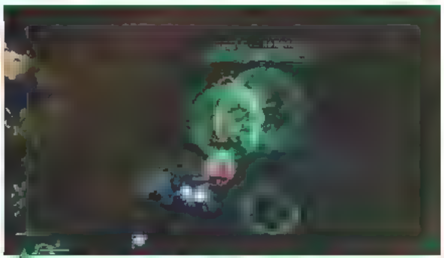
锤石将自己的灯笼扔向目标位置，进入灯笼照亮范围的友方英雄都会获得一个持续时间6秒，可吸收60/100/140/180/220点（AP加成0.4）伤害的护盾，如果有队友点击该灯笼，锤石就可以将其拉向自己身旁，同时，自身也获得伤害吸收护盾。锤石每次只能拉回一个队友。

冷却时间：22/20.5/19/17.5/16秒

施法消耗：40点法力值

施法距离：950

[illegible] 隔墙拉回逃出生天，队友将用多么崇拜的眼光看着你啊！

灯笼只能给光圈附近的友方英雄带来护盾 | 拉到队友后的锤石也得到了护盾

厄运钟摆

主动技能，热键：E

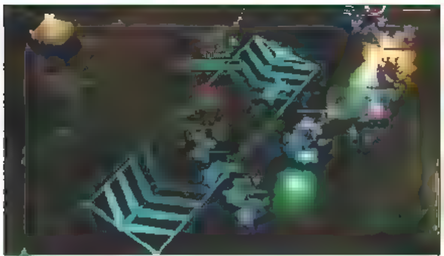
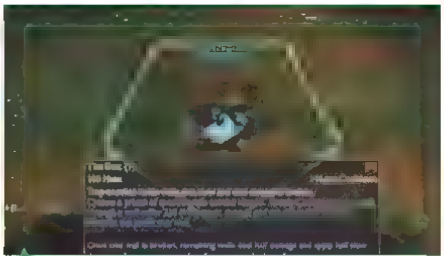
锤石施放一次厄运钟摆击打所选方向上的所有敌人，对直线上的敌人造成65/100/135/170/205点魔法伤害（AP加成0.4），降低其20%/25%/30%/35%/40%的移动速度，持续1.5秒。锤石可以选择厄运钟摆的方向来决定是击退或是拉回目标。

冷却时间：9秒

施法消耗：60/65/70/75/80点法力值

施法距离：500

[illegible]

E技能的施法距离 | 大招的施法范围

幽冥监牢

主动技能，热键：R

锤石在其周围施放一个由五面灵魂墙构成的五芒星阵，灵魂墙可对第一个穿过墙壁的敌人造成250/400/450点（AP加成1.0）的魔法伤害，并在2秒内给敌人造成50%的减速效果。当第一面灵魂墙被打破后，其余的灵魂墙只能对敌人造成一半的伤害和减速效果。

冷却时间：150/140/130秒

施法消耗：100点法力值

施法距离：450

[illegible] 过去再放出R控到并伤害到一片人，从而打乱对方的团战节奏。

技能综合解析

技能升级顺序

主W辅Q，1点E，有大点大。

作为一名辅助职业，W“魂引之灯”这一超强的救人神技无疑应该摆在主点的位置上，升级后的W技能不但能增加护盾值，还能减少CD时间，从而让锤石在团队中有更好的发挥。之后可以副点Q，因为Q技能的效果类似于机器人的钩子，对线期比较具有威慑力，而且Q技能还带有一个增加输出的被动效果，相对而言，主要用来击退并减速敌方的E技能，只要升1级也就够用了。

推荐天赋

天赋方面可以点出0/21/9的坦克天赋，也可以点出9/0/21的纯辅助天赋。这里，笔者更偏向于坦克天赋，因为辅助天赋的锤石太脆，用Q突进去放大很容易被秒杀，从而浪费了一个很棒的团战先手连招。

召唤师天赋

闪现+虚弱/治疗

锤石高级使用攻略

因为技能的特点，锤石可以用多种多样的连招，并搭配闪现这一召唤师技能来组合成各种有趣的combo，从而拯救队友或者协助己方输出追杀对手。这里便列举一些常用的技巧，大家可以继续研究出更有趣的连招和配合。

Combo1

用Q把人勾过来接反向E，适用于先手Gank，其效果相当于机器人的QE连招。

Combo2

两次Q把自己朝敌人方向拉过去，接R和横向的E。这套连招一般是团战的先手技能，类似于阿木木的QR的组合，可以把对方控在原地几乎无法动弹，E的位移效果可以更好地把人往墙上推造成减速。

Combo3

在有己方英雄的情况下原地W，然后用两次Q把自己拉到敌人身边，再接W和反向E，造成类似曙光女神和赵信、EZ等“双飞”的效果，实用性和观赏性俱佳，没有突进的ADC们不交闪现也能“飞”啦！

Combo4

在对线期利用W技能，将突进到敌方阵形中输出的队友拉回。这是对线期磨血的一个小技巧，以前的赵信、武器大师就怕突进到人群中出不来，现在有了锤石，妈妈再也不用担心我跳进去送头啦！



对线时吸魂也要注意避免伤害

推荐六神装





编：阿宅 美：grass

各职业PVP简析

PVP就是高帅富的世界

1.07补丁一更新，诸位小编就兴致勃勃地玩起了PVP。阿宅用的是猎魔人，经常把大半年不刷装备的X打的满地找牙。在编辑部独霸一方之后阿宅并没有满足，于是来到了公共游戏找人PK，然后……就没有然后了。PVP是高帅富才玩的另一个游戏，已经不是阿宅所能理解的了。阿宅这里只能收集整理并且试验了一些高玩的PVP心得，希望对感兴趣的童鞋有所帮助，外面打不过的话虐虐童鞋什么也可以。

总体思路

- 让自身移动速度快的
- 能够有效打到对手的
- 能够保证自己全身而退的
- 能够提升有效安全输出时间的

因为我们只有6个技能，可能没办法做到兼顾所有，但是通过有效的技能设置以及装备搭配，外加实战的磨砺和心理素质的提升，来找到最优化的组合。

移动能力技能

对于任何人物，移动技能（或者物品上的技能）基本是必选的技能，例如猎蛮子、和尚等近战都都有突进技能，因为要造成伤害，首先要可以打到别人，同时要赢，那么要有办法躲避，攻击，无疑高速的移动是最有效的方式。而远程相对防御薄弱，所以拉开距离的技能就是首选。

伤害技能

伤害技能选择的要求其实并不仅仅是伤害最高攻速最快，伤害技能的选择是一种综合的考量：

能够有效打到对方

伤害再高，打不到别人那么也是白搭，因此技能的选择应该是便于造成伤害的。

能够保证自己全身而退

大部分远距离攻击技能都可以通过Hit&run的方式进行攻击，比如打几箭出去，就立刻退到安全的位置，另外一种非常安逸的技能就是陷阱技能，释放陷阱之后，自己可以有

能够造成有效伤害

在D3因为没有任何伤害可以被免疫，因此对D3来说，就是要保证在有效安全时间内的伤害输出。

除了冰法和台风和尚，目前几乎没有人重视攻速，总认为暴击和爆伤要远远重要于攻速，但是在PVP的时候，攻速的意义要远远的大于暴击和爆伤。简单的说，如果你攻速够快，那你在有效安全时间内的攻击数量才有保证，否则你可能一下都打不出。

猎魔人

猎魔人弄一把高DPS武器，堆高暴击和暴击伤害这些废话就不说了。着重说说攻击速度提高，敏捷，物理类的武器。

攻击速度

很多人都认为攻速带来的版面提升是虚的，因为每一击的伤害并不会因为攻速的增加而提高。但是攻击速度影响人物攻击动作的时间，人物做出攻击动作时不能同时做出另外一种动作，比如在射击时不能同时走路，不能翻滚。

作为一个远程职业Hit&run是基本战法，攻速慢就意味着每一次射击原地停留的时间长，让对手缩短距离的时间长。一旦被近身，节奏肯定会被打乱，进而陷入被动。攻速快可以减少这种被动局面的发生，让操作更流畅，手感更好。

敏捷

对于DH来说，敏捷不仅仅是伤害，也是防御的一部分。多数DH可以达到2500敏捷，可以带来45%闪避的收益。这意味着对方几乎一半的攻击是无效的。所以在同等DPS提升的情况下，敏捷需要优先考虑。

物理伤害武器

由于元素伤害对物理武器加成较大，所以如果身上元素伤害较多时尽量选择物理武器。高DPS黄弩，甚至高伤害实虐。元素伤害的中文翻译比较拗口，好理解些可以翻译成：增加x%的Y元素伤害。而这些伤害是算作元素伤害，需要对应的抗性来减免。所以面对一些刻意堆高物理抗性的对手，这些元素伤害会对对方的短板抗性起到更大的作用。

防御属性

高抗性，高甲，高耐这三高就不说太多了。重点说说戒律。

旧娜套的每秒多恢复2点很强大，也许可以帮助dh多次频繁的使用烟幕，摆脱控制或者发动奇袭。而且旧娜套基本可以保持无限30%减伤的翅膀。在面对近战职业来说，走位的摆脱比硬抗更重要。最好的走位就是翻滚，而翻滚使用的戒律相对低。而且被控制了需要的基本都是爆发式戒律消耗。这个时候戒律上限就显得重要。

面对远程尤其是内战，双方的追噬箭都是跟踪而多次的施展烟幕应该可以让对方丢失目标从而减少伤害，这样旧娜套的优势就显现了。

当然新娜套提供更高的生存和伤害，并且有20戒律上限的优势。面对爆发戒律的消耗，新娜套更适合。

控制手段

在不损失很多属性的情况下适当配合一些带有控制手段的装备属于锦上添花。常规的配装娜塔亚鞋子可以带定身，娜塔亚头可以带恐惧，腰带如果用巫异可以带冰冻，护腕用可以带击退（强横固定带击退）等等，但是每种控制技能应选择大于4%为宜，不然会显得得不偿失。



高帅富的装备阿宅完全只有看份

技能BUILD



【追噬箭】跨屏幕攻击很给力，并且带冰塔拉夏之后有减速效果。牵制用。
【穿刺】高爆发、流血。
【烟幕】解控制，解除紧急情况。
【蓄势待发】血瓶和戒律。
【翻滚】高机动性移动，解除定身。
【陷阱】让敌人对近身心有余悸。
【战略优势】提高移动速度

【沉着】用沉着不用箭术因为dh大多和对手都保持20码以外，沉着提升dps更多。
【百步】PVP不是刷图，追求的是高爆发。

巫医

现在巫医的精髓就是拿把【姨妈斧】头到处猥琐的上DOT，需要堆的属性也相当简单，智力、EHP。



PVP登场超多的姨妈斧

技能BUILD

【虫群-灼热】面对高闪避的职业，最有效的是用无法闪避无法被驱散的DOT。虫群的DOT伤害可观，除此之外，它的最大优势在于持续的火伤能反隐。即被灼热虫群喷中的猎魔人在开了烟雾后你依然可以看到有一团火在动。而猎魔人是看不到进入灵行的巫医的，这样使得巫医占据相当大的主动性。

然后就是DOT的作用机制：后一次覆盖前一次，因此DOT放到暴击为止即可，再放就会覆盖暴击的那次。

因此对战思路跟金刚撕裂流的亲儿子类似。远处见面放【噬魂】，开【恐惧】增加护甲，近处见面放【妖术】，开护甲，吐虫子，然后拉开距离。僵尸能有效吸收伤害，当技能，而且也有一定输出，并且能晕DH以消耗其戒律。

然后重复几点大家都清楚的。恐惧护甲能有效防止被秒，避免在不必要的时候交出香哥，减伤效果拔群。妖术其实哪个符文用处都不大，不过还是选变猪吧，因为比较可爱。



电攻百科 EHP指的是Effective Health Point，有效生命值。一个简单的例子，你5W HP，50%减伤，那么你的EHP就是10W。当然实际运算的时候还要加上闪避等等。许多暗黑3网站都有EHP计算器。

武僧BUILD

和尚是个要求全面的职业，阿宅对和尚并是不十分精通，这个技能BUILD仅供参考。

左键还是标准的【雷霆一击】，传送距离虽然比较短，但在追短腿职业时依然能发挥很好的作用，通用拳法选择的异议我想不会太大。



右键技能选择了【飓风转】的34码符文作为我的追杀技能。一开始九郎也选择了瞬影打，但较长的前摇，运动战的快节奏，FFA状态下的混乱局面，崎岖的地形以及对于特定职业的不便（WD有狗堵抢眼，法师的分身等等），使得九郎最终选择了这个无差别的死亡之握。34码的范围超越巫医24码的恐惧范围，可以为我们抢到先手，也是我这个武僧避免被风筝的一大利器。

1号键位选择了【致盲+伤害】，虽然对劲风的加成经僧友验证被削弱，但是在如今这个互秒节奏的PVP中，3秒钟带来的DPS提升，是我们利用爆发期击败对手的保证。致盲的时间较为稳定，也是一个良好的控制技能。因此在PVP中我仍保留了他的一席之地。

2号键位是主力输出技能【金钟+40精气】，之所以选择40精气是因为双持比双手拥有更高的释放速度，对于精气不满时的遭遇战来说，40精气的消耗也比75精气钟更加灵活。

3号键位选择的是【无敌+反伤】。此前一直选用的4秒符文，但是后来发现，在当前的PVP中我们往往都是用自己的爆发期拼别人的爆发期。今天和爆狗巫医，47WDPS的电甲法师和集束箭DH玩FFA的时候，我把真言换成了反伤，在混战中很少有人能够注意到你是什么时候开了无敌。4秒和3秒的差距不是很大，但是这个技能经常帮我反死对面的电甲黑人法师和DH...所以我暂时将其放了进来。

4号键位选用了【治疗真言+回精气】，秒回在PVP中的左右很大，而我全身装备0精回，因此这个符文对我来说是必备的。

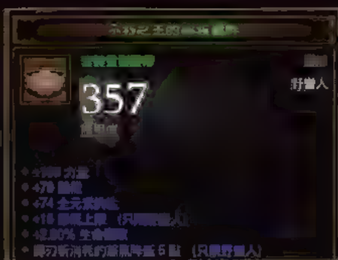
野蛮人



这个技能如果再带上一枚冰伤害的乔丹戒，那么飞锤就变成了冰锤。接下来的问题是，怎么做到无限呢？这个就要问问PVE的废柴词缀‘飞斧减怒’了，比如这件不朽之王腰带。当然了，光靠这件不朽之王腰带还是达不到无限的要求，飞斧需要的怒气是10点，那么我们只需要在配上一个减怒的万花筒就可以了，这里我推荐冰属性乔丹，因为可以增加精英伤害和减速。

这个BUILD，一切为了EHP、怒、机动性，因为活着才有输出。撕裂也可以选择割裂符文，不喜欢钩子的可以把钩子换成其他技能，被动技能大家看自己喜欢选择，无可饶恕应该是必备的！这个BUILD应该是全能型的配置了，远近通吃，对装备要求还是挺高的，不朽套是最好了，怒气充足。









法师

由于版面原因，法师只能先放出技能BUILD，怎么说呢，法师现在打PVP比较杯具，想要打赢对手，必须装备上高出几个档次。



星际争霸II 虫族之心 关卡卫星地图攻略（上）

编：X先生
美：晗秋

实验

测试凯莉根的能力

异化虫（跳虫）



在“自由之翼”最后，萨尔纳加神器洗白了凯莉根。虫群之心一开始，维勒安王子想要通过实验测试一下变成人类之后的凯莉根还保留有多少对虫族的控制能力。在一个全封闭的环境中，凯莉根通过心灵感应操纵一只工虫，运营出了一座小型的虫族基地，并且孵化出大量异化虫，突破了防护，在实验室里翻江倒海。虽然凯莉根控制的虫族没有造成伤亡，但几乎毁掉了一半设施，展示了她依然有着虫族女王的潜力。

过关心得

纯碎熟悉操作的教学关卡。普通难度只要一路A过去就行。高难度下，注意让小狗先跑到位再攻击，以免发生自己部队互相卡位的悲剧。请注意小狗出门后，一开始的孵化场仍然可以运营，为部队提供有生力量。如果赶时间，右下角的困狗可以不去救。困难式下的大师成就需要摧毁的三个重工厂，有两个在关底BOSS身后，必须顶住它的火力强拆。残酷难度下的小狗伤亡会非常大，在一波交火后，必须等待基地孵化出的后续兵力补充汇集。

成就

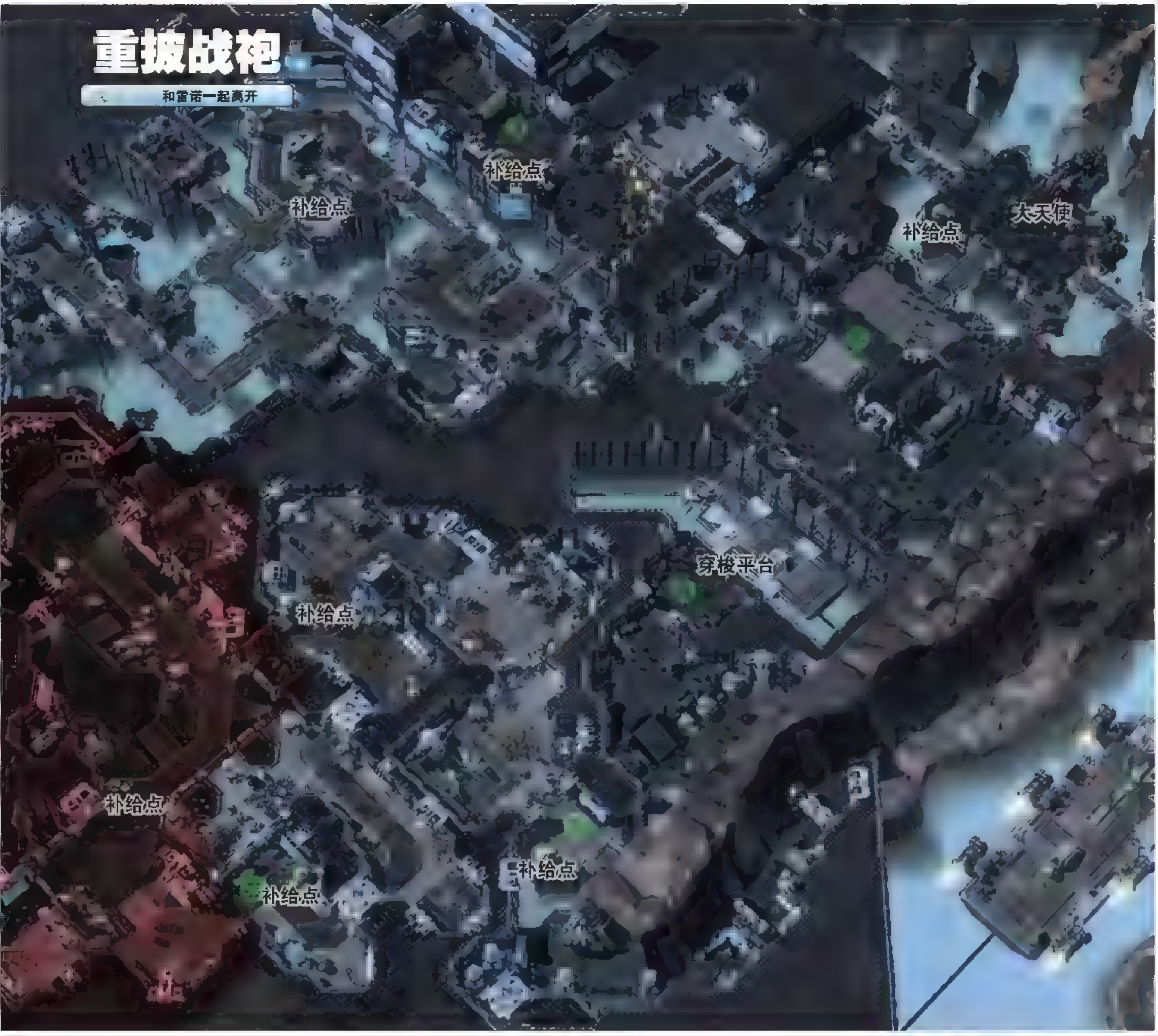
实验：在虫群之心战役中完成“实验”

狗狗向前冲：在10分钟内完成普通难度的“实验”

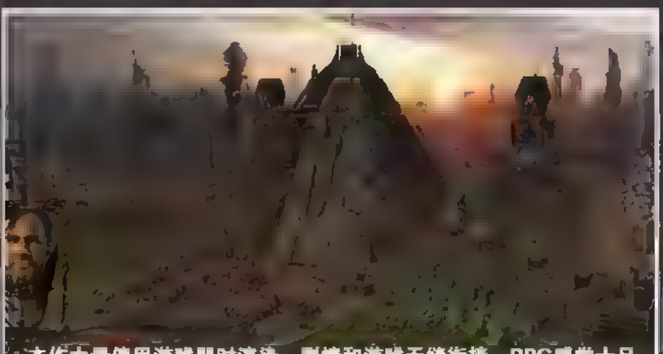
狗急跳墙：在“实验”任务中摧毁35个哨兵机器人

重掠战袍

和雷诺一起离开



雷诺和凯莉根相遇后，打算一起乘坐运输机离开。一路上，两人遭到敌人的拦截，还有逃出控制的异虫单位堵路。凯莉根使用自己的强大异能战胜挑战，杀出了一条血路。最后面对一台名为大天使的巨型雄兵战机。这个关卡让玩家熟悉虫群之心英雄的基本操作，英雄的技能快捷键是QWER，差不多就是没有装备栏的魔兽英雄。


本作大量使用游戏即时渲染，剧情和游戏无缝衔接，RPG感觉十足

过关心得

玩家只能控制凯莉根，雷诺虽然也能自动攻击也能输出伤害，但始终是一个跟班角色。游戏流程类似单英雄RPG地图。只要沿着一条道一路冲下去就行。隔一段距离会有血包补充状态。在高难度下，需要计算好自己的技能CD，单体技能和群体技能分别应对不同局面。BOSS战难度不大，技能前摇都很明显。它结合了黑龙公主的“深呼吸”和“跳舞机”。唯一需要一提的是BOSS回到中场时会有一次近身AOE，如果要做成就的话请远离。困难模式下的大师成就只要一路快跑就能完成。

成就

重掠战袍：在虫群之心战役中完成重掠战袍所有任务

全力推进：在重掠战袍任务中，不让自治联盟摧毁轨道列车引擎

野蛮传奇：在普通难度的重掠战袍中，闪避大天使的所有攻击

汇合点



凯莉根来到汇合点后，发现这里有自制联盟的部队架起了一台大型脉冲加农炮，为了让海波利安指挥舰安全着陆，她必须先摧毁这台加农炮。此关卡中玩家学习使用兵种和英雄配合作战。敌人的单位基本是人族的初级兵，防御建筑和少量空军，他们会从两条路上刷新进攻。

过关心得

这一关开始正式的虫群之心战役玩法。家里一个虫族基地需要运营，外面又要控制凯莉根带兵完成任务。如果不做成就的话，家中可以多摆防御塔，龟缩到支援来临就行。但野外会有少量的资源和被围困的虫后可以解救，如果想要前期就杀出去，推荐摆下两个基地产虫后。战役里的虫后可以互相治疗，非常强力。高难度下交火时优先让女王秒杀对面的AOE强力兵种。这个任务的困难成就比较难，因为可以用到的兵种太少，几乎就要靠操作和运营强行推进。注意菌毯尽早往外蔓延，在移动战斗中菌毯能建立速度优势。

成就

- 汇合点：在虫群之心战役中完成汇合点任务
- 先发制人：在汇合点任务中，在娜克图的支援抵达之前，摧毁15座敌方建筑
- 拯救虫后大作战：普通难度下，在支援抵达之前，拯救所有被困的虫后

重掌虫权

- 打败扎加拉（凯莉根等级+5）
- 摧毁人类基地（凯莉根等级+2）
- 毒爆虫



凯莉根重返虫群，但是分散各地的虫族已经被其他虫后支配。一些异虫虫后并不听从凯莉根的指挥。为了收回对虫群的控制，凯莉根决心战斗去打败她们。在某地有大量的虫卵，凯莉根必须赶在一个名为扎加拉的虫后之前收集起它们并将它们孵化。地图的各个角落都有虫卵，有些区域零星，有些区域密集，还有几处虫卵已经变成毒爆虫巢穴，可以直接孵化出毒爆虫支援战斗。如果你还有多余的兵力，也可以顺便摧毁残破的人族基地，让凯莉根获得额外的等级。

过关心得

毒爆虫使用教学关卡。最后因为单位特别多，如果机器不好的话会卡。地图上有大量的受感染人类，对付他们最好的方法就是毒爆虫。高难度下，对方的攻势比较强烈，女王带兵在外收集虫卵的话可能会来不及回防。可以建造静态防御并且铺开虫苔做预警。普通成就并不难完成，每次扎加拉复活后马上去门口把她揍倒就行。大师成就最好是二周目再做。第一时间开分基地，然后去对方基地门口拍下三基地。完全不顾虫卵和毒爆，用蟑螂口水等高级兵种强推。

凯莉根在这关开始有经验等级。每次完成额外任务都能获得经验提升。更高等级可以提供更高的攻击力和生命值，固定等级还会解锁新技能。

成就

- 重掌虫权：在虫群之心剧情中完成重掌虫权任务
- 孵蛋专家：收集100个虫卵前，孵化所有六个毒爆虫巢穴
- 就是不给你：在普通难度下，不让扎加拉收集任何一个虫卵

天火燎原

- 摧毁人类舰队
- 收集异虫生物质（凯莉根等级+3）



在凯莉根前进的路上，有一条堆满了虫族尸体的沟壑。把守这里的人类使用蛇女级战略巡洋舰摧毁一切进攻的虫族。唯一能消灭这种超级巡洋舰的是来自虫族的“自杀飞虫”。凯莉根必须让菌毯蔓延开去，激活休眠在战壕里的自杀飞虫巢穴。当然，人类也会派出部队阻止她完成目标。

过关心得

这关卡强调菌毯的快速铺设。凯莉根带“恶性菌毯”技能会大有帮助。除了菌瘤的自分裂之外，最好多带虫后，让铺设的扩张速度更快。因为人类增援部队会用空投舱降落到战场后方，所以主力部队在外的话，家里最好树立一些静态防御。蛇女战巡舰只会对自己肚子底下的一小块区域攻击，而且飞行速度缓慢，所以基本不用担心被它打死单位。战巡舰刚刷新的时候可以无视，等到靠近基地了再炸掉它。高难度下，人族的拦截力量非常强，自己的主力部队会消耗很厉害，一些支线目标可以放弃。特别要注意对方的渡鸦，预先留的菌瘤被侦测出来清理掉就非常尴尬。这个任务的困难成就相当难，必须预先在自爆虫巢边留下有活力的菌瘤，带兵推出后，120秒内激活4个虫巢。另外本关的收集点比较难找，请对照地图寻找三个点位。

成就

- 天火燎原：在虫群之心战役中完成天火燎原任务
- 红色警戒：在天火燎原任务中，被蛇女级战巡舰杀死的单位不超过5个
- 动员终极令：在普通难度下，摧毁3个星轨指挥中心

跨过战壕之后，凯莉根站在了要塞之前。守护要塞的是老将沃菲尔。面对虫族大军，沃菲尔使用大量核弹进行战略防御。虫族部队在核弹打击下灰飞烟灭。凯莉根亲自操控虫群，趁着核弹发射的间隙组织了一支抗击打能力较强的攻坚部队，终于攻克了人类的要塞。进攻中，虫族部队造成了大量的人类伤亡。地图上可以看见上一资料片"自由之翼"运输机疏散平民的熟悉画面。这次战斗也是对凯莉根人性的考验。

老兵战场



过关心得

本任务难度不大。战役专属单位变异体非常强大，基本随便AA就能完成。核弹落下前的预警明显，很容易躲避。普通成就几乎是顺带完成。困难难度的成就一点都不难。绕上面那条线路，让两批毒爆虫汇集后，直接往行星要塞撞上去就行。推荐毒爆带治疗天赋。但如果不是为了做成就，则是推荐前三波免费兵先把下方的分基地拿下比较好。

这里的兵种可以选择进化路线和分支。相当于每个基础兵都带有两个额外技能，对完成高难度战役很有帮助。

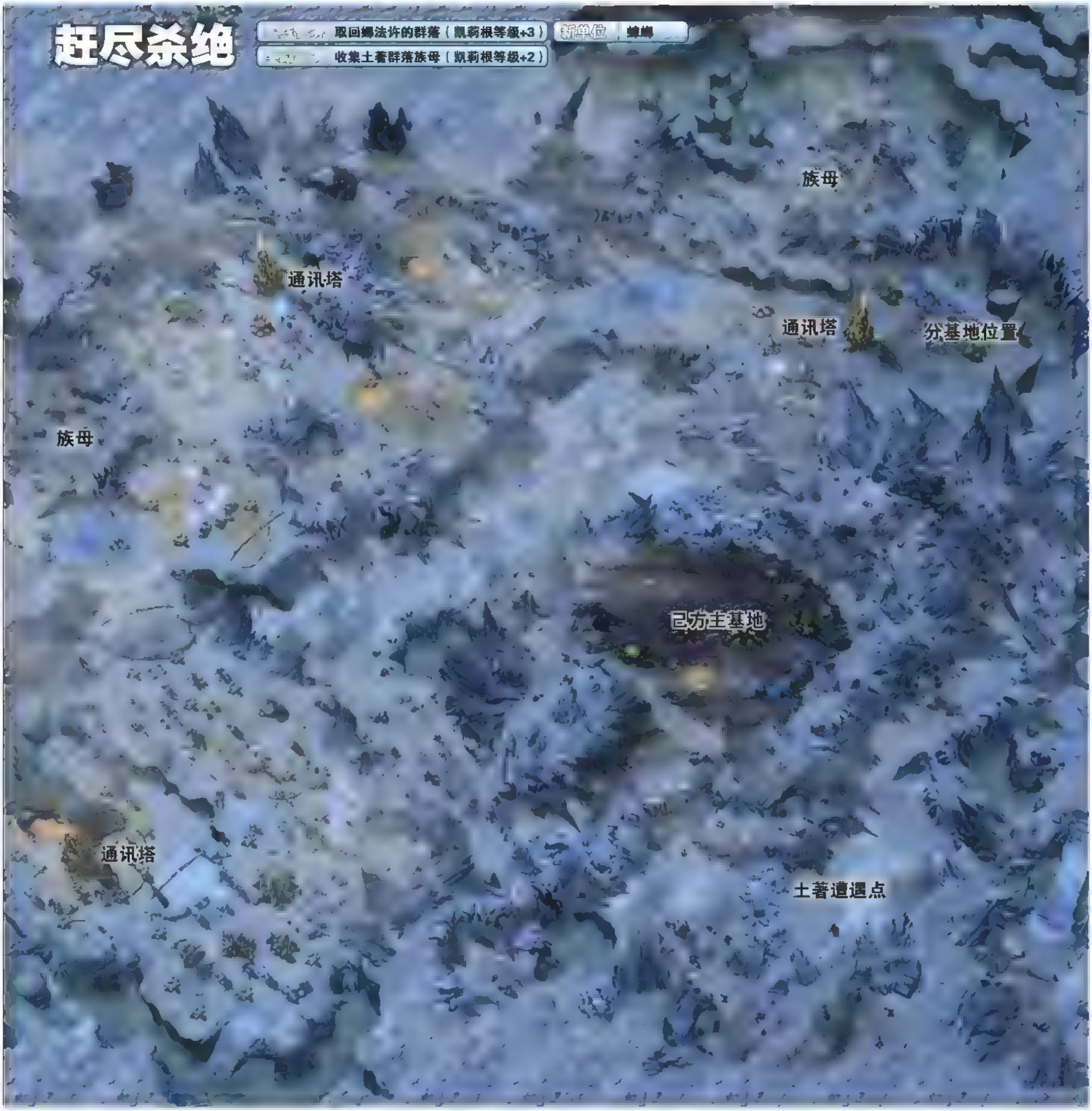
成就

老兵战场：在虫群之心战役中完成老兵战场任务

未侦测到核弹发射：在第一颗核弹发射之前摧毁20座敌方建筑

在20分钟内完成普通难度老兵战场任务

赶尽杀绝



这颗星球表面，有着名为闪霜暴的强烈冷气团，它会带走一切热量，部队在中间动弹不得。凯莉根在这里需要杀死本地的土著“鄂萨兽”，取得它们的抗寒基因，强化虫族。带有土著基因的虫族可以在闪霜暴里自由行动。这星球上还有神族部队，他们企图使用联络器和黄金舰队取得联系，找来神族大军消灭凯莉根。好在神族也会受到闪霜暴影响不能行动。所以趁着风暴打败神族的部队就是主要的任务。

每次风暴来临之前都会有倒计时，风暴持续时间也会显示在屏幕上方。

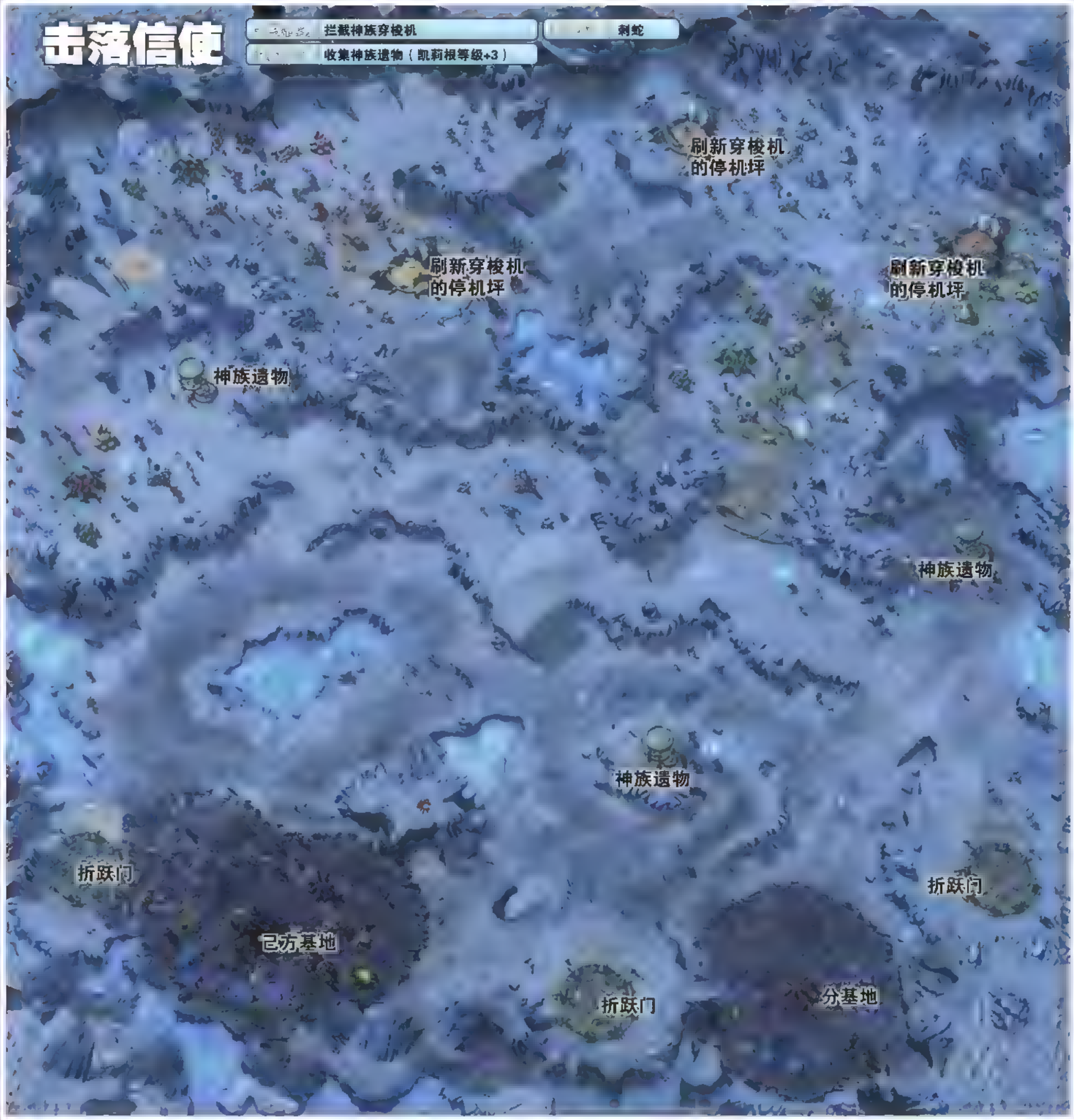
过关心得

首先要忍一忍，在第一场风暴中解决基地上方的联络塔，顺势开下分矿。然后在第二场风暴之前建立起一支小规模的部队，趁着第二场风暴推出去。等第二场风暴过后，基本上就可以和神族部队正面交锋。这样的节奏完成普通成就并不难。困难成就把时间压缩到了12分钟，相当有挑战性。二周目配合飞龙一起进攻或者极限狂暴蟑螂都是可以尝试的选择。趁着风暴，站桩打毫无还手之力的神族当然爽快，但解冻的神族输出恐怖，还有大量防御建筑，必须小心。

成就

- 赶尽杀绝：在虫群之心战役中完成赶尽杀绝任务
- 破冰之旅：在任务中，摧毁20座未冻结的敌方建筑
- 迅风女皇：在15分钟内，完成普通难度的赶尽杀绝

击落信使



在通讯塔被拆除后，神族打算派出自己的穿梭机，通过星际折跃回去寻求援军。凯莉根当然不能让他们如愿。但如果直接摧毁折跃们，同样会引起黄金舰队的警觉。所以虫族只能在半路拦截神族出发的部队。穿梭机会从地图上方的停机坪刷新，在一些空军的掩护下缓缓驶向下方的折跃门。到达折跃门后，它也不会立即消失，而是会读条引导一段时间。

过关心得

这关难度并不大。刺蛇对付大多数的空中单位都是游刃有余的。神族穿梭机飞向折跃门的速度缓慢，一般足够前去拦截。需要注意两点，首先是铺开菌毯，方便部队移动和预警，其次是在外面拆得热闹的时候不要忘了分兵回去拦截。困难成就的完成没有硬性时间限制，可以拆掉神族基地后先扩张，然后再攻入对面的大后方。高难度下敌人兵种质量相当高，注意保存自己的部队实力。这里凯莉根的单体输出技能很有用。

成就

击落信使：在虫群之心战役中完成击落信使任务

一路走好：不让任何一艘神族穿梭机接触到折跃门开始折跃

星核心终结者：在普通难度下，摧毁两座神族基地

（未完待续……）

编：小P羊 美：咖啡



时空裂痕

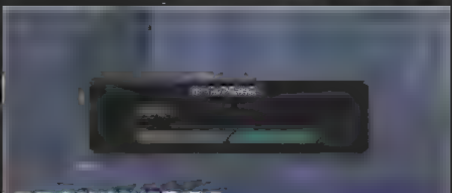
实况体验 遍布裂痕的特拉娜

游戏类型	角色扮演	游戏运营	盛大游戏
游戏开发	Trion Worlds	目前状况	终极内测
官方网站	rift.sdo.com		

[illegible]

注意选择PVP、PVE服务器

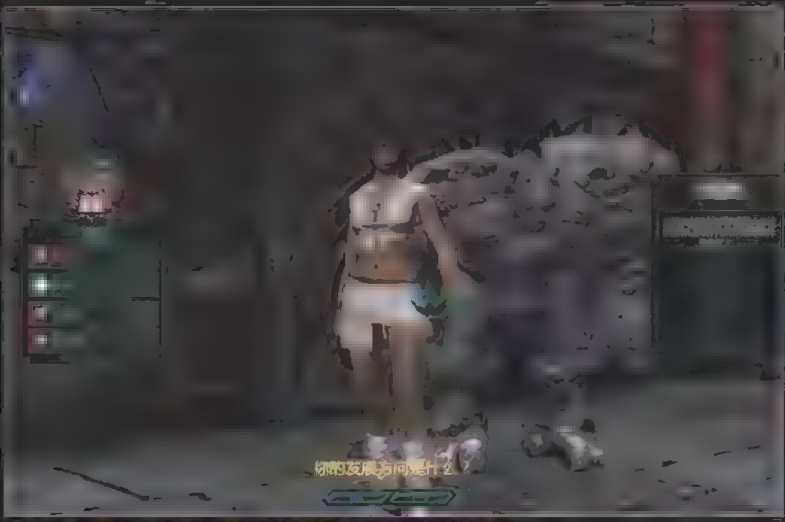
初次登录RIFT，首先要接受游戏的一些规则。在这款游戏里，因为存在神选和逆天两大对立阵营的关系，PVP是不可避免的，而当你登录PVP服务器的时候，系统会弹出提示框要求玩家确认并接受游戏的PVP设定。



不同意就换PVE服玩吧

[illegible] 这里并不推荐大家玩PVP，毕竟玩过WOW的朋友都知道，PVE服务器比PVP服要少很多乐趣了。当然，如果你是一个 [illegible]

在角色建立方面就没有什么可说的了，选好阵营后，尽管挑选你喜欢的种族并给角色捏脸就是了，因为所有角色都是以重生者的身份出现在游戏里的，所以你选了什么种族并不会限制你去选哪些职业，唯一的差别也就是“赶路”和“抵抗伤害”的天赋技能不同罢了。而这些差异在游戏的后期是微不足道的。



在人物建立过程中选择的灵魂树不影响你的后期发展



公测中，P羊依然挑选了逆天者阵营。咱要坚决地站在女神艾莎·卡塔里的身边，捍卫女神的荣誉！

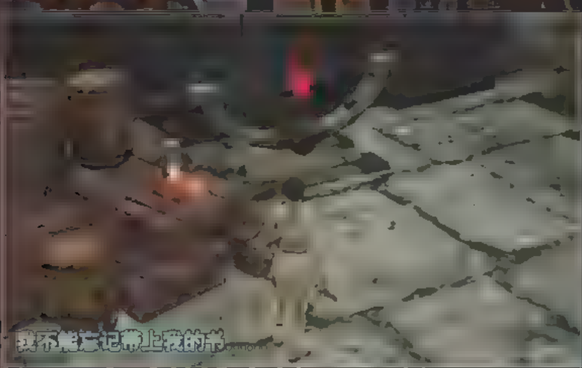
新手村看似不可返回

完成所有人物建立事项，并在欣赏完一段开场动画后，RIFT的奇妙世界就展现在大家面前了。一开始，不管你是神选者还是逆天者都会在各自的新手村重生。目前看来，游戏只设定了两个新手村——神选者的重生者圣殿以及逆天者的生命工厂，而不是像WOW那样给每个种族一个不同的出生地。不过，你并不会因此感到出生地太过拥挤，因为按照剧情的需要，当角色满6级完成首个裂痕任务后，就会被传送到过去的时间段，像逆天者阵营的玩家就会被艾莎·卡塔里冒死送往雷古洛斯降临世界前的一个关键时间点。



看到他师尊在一旁面盼边，你发现吐槽点了么？


总之，这个世界没得救了


我不能忘记带上我的书……

所以目前看来，你一旦离开了新手村，想要再次返回就不太科学了。也因为这个原因，登录服务器稍晚的朋友可能会诧异的发现新手村里好像找不到几个活人。这里P羊要说的是，"没什么人"完全只是你的错觉。

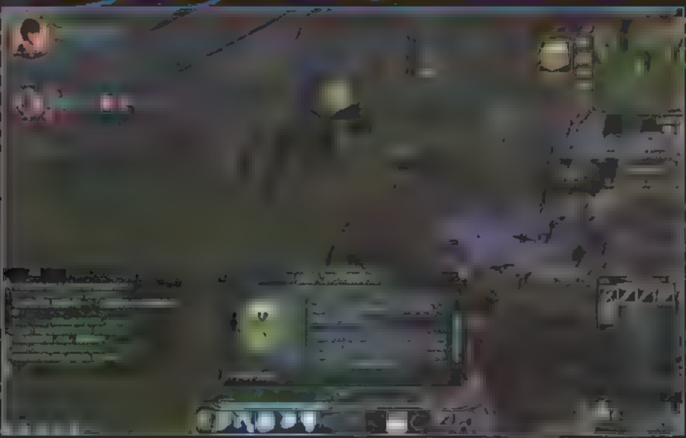
这里要提醒大家，在离开新手村之前别忘记把出生地附近的一本可收集的书籍拿走，要不重建角色获得这一收集成就吧。


艾莎可是拿命给你争取时间啊……别耽搁了！

过去的世界人气爆棚

通过传送门回到过去的时间点后，一个生机勃勃却又危机四伏的特拉娜大陆就展现在大家的面前了！由于逆天者阵营的首个登录点——重生者方舟附近是7-19级玩家的任务区域，同时此地又是高一阶任务区域石脉丘陵的必经之路，所以此处不仅人气旺盛，玩家间的等级差距也非常大，可以说7-30级左右的玩家都能在此看到。而在交任务的时候，更时常出现大家的人头挤在一起的状况。

[illegible]一种状况，这里也特别加以罗列：第一种方法是进入设置界面，在"游戏界面控制"栏里进行隐藏其他玩家的设置；第三种方法更加简单，就是按下快捷键[illegible]，这里要说明的是，F9只能隐藏当前画面中的其他玩家，而在你按下F9后跑入屏幕中的玩家它是不会加以隐藏的。[illegible]

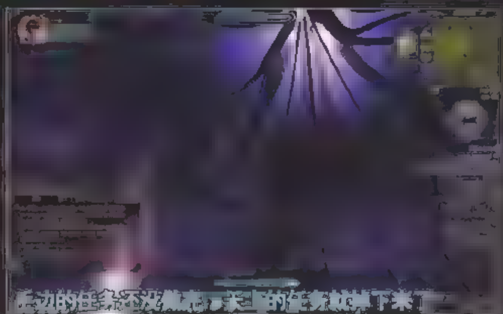

游戏里选择法师的人数还真不少！


利用F9的隐藏功能，不用担心点不到NPC了

裂痕事件变得更为频繁

除了满世界都是做任务的玩家以外，公测期的RIFT和人数寥寥的技术测试期相比有哪些不同呢？我个人的第一个感觉就是裂痕事件变得更加频繁了。这不是瞎说的，在一开始只有几十个人参与的技术测试期里，游戏中很少看到完全成形的大规模裂痕，一般都是遭遇一些单人就可以搞定的野外小裂痕，要不就是看到几个正在向裂痕方向发展的时空缝隙而已。而在公测期间，经常你好好地做着任务，就发现头顶乌云密布，一条条触手从天而降。

这些出现在任务区域的裂痕，靠刚刚"回到过去"的玩家来应付的话，会稍微有点吃力。不过好在各阵营登陆点附近的玩家等级跨度都很大，这样的裂痕也就是看起来吓人而已。高级玩家基本上三、两下就把所有怪物切完。有时候，你连摸一下怪的机会都没有。


左边的任务还没做完，天上的任务就掉下来了



偷偷摸一下怪混奖励……



不巧同时被任务和裂痕怪攻击还是有点慌的

[illegible]

致命的高级裂痕任务

除了野外裂痕有所增加以外，“人多”也增加了一些比较致命的高级裂痕任务。和WOW中只会满屏幕喊话的站桩式世界BOSS（譬如熊猫人里的“怒之煞”）不同，从RIFT中涌出的凶恶怪物和BOSS有非常明确的攻击目标。如果你的任务路线不巧正挡了他们的道，就要有任务NPC阵亡，你也被他们碾压的觉悟。



这是什么BOSS，名字好长啊!

和普通的野外裂痕一样，高级裂痕任务也有各个阶段组成。譬如在“地狱觉醒”这个任务里，就有“保护结界石”、“关闭裂痕”和“击败入侵者”的三阶段任务。这些任务都不需要你找什么NPC来领取，只要你正好在附近就会被卷入事件中。另外，相对于野外裂痕而言，出现在高级裂痕任务里的敌人们有更广泛的移动区域，几乎可以涵盖大半张区域地图，简而言之，想要不被波及地做任务是几乎不可能的，还不如跟着“大部队”战个痛快。

另外，出现在高级裂痕任务里的精英怪里，有些拥有的实力根本就是野外BOSS级别的（也或者就是野外BOSS）。譬如，出现在“王之避难所”附近的阿珀菲斯，在几十名玩家的攻击下，生命值看起来只有一根绿条的肯龙硬是团灭大家好几次，而它只有“8级”



地狱觉醒任务中出现的精英级敌人超多!



BOSS准备施放地震冲击了!



一不小心就要去跑尸体了



做这些任务的时候，你可以通过画面上方的人团功能快速加团。



游戏自带的团队界面也非常不错



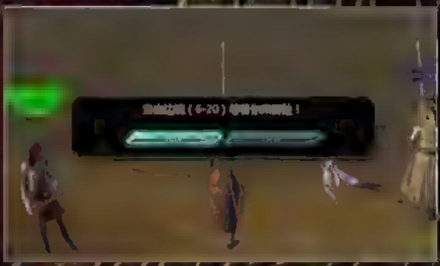
不领任务的话可是给人白打工哦

大家一起来冒险

除了更频繁的裂痕事件和不时出现的高级裂痕任务以外，RIFT中还有冒险事件会突然向你发出召唤！关于“冒险”，其实在上一期的栏目中已经简单介绍过了，你可以通过游戏中的冒险按钮来将自己的小队传送至任务地图，系统会将你的小队和拥有同样任务的其他队伍合并为一个团队，方便大家快速完成区域任务。实际在公测体验中发现，即便你是一个没有队伍的散人玩家，系统也会对你发出冒险邀请。选择进行冒险后，你会理所当然地被并入20人随机团中，和其他玩家一起进行区域任务！

这里要注意的是，不管你有没有找该地区的任务NPC领取任务，你都可以帮已经领取任务的玩家完成包括打怪、采集、种植在内的所有任务。不过，因为你没有领取任务，你是不能同NPC交谈来获得奖励的。所以，千万不要看到屏幕上跳出的总总任务达成的提示而洋洋得意。一进冒险地图，先把能接的任务领个遍才是正办！

[illegible]



正在钓鱼的P羊接到冒险邀请了！



浇水种菜居然也能代劳

关于其他小玩法

上面提到的内容，便是P羊在RIFT公测期间主要体验的玩法。除了这些以外，副本和战场也是这款游戏不可错失的内容，不过这些内容可不是三言两语就能说明白的，P羊也不想坑大家，还是介绍一些游戏其他小玩法的注意事项。

采集

[illegible]

考古

[illegible]

最后顺便一提本作的运营方式，和《魔兽世界》一样，RIFT也采用了计时收费的运营模式，目前该作已经推出了预约付费服务，提前付费会享受到不少福利，对本做感兴趣的玩家不要错过了。



人多的坏处就是发现物难找多了



编：阿宅　美：grass

游戏类型	在线射击	游戏运营	空中网
游戏开发	Wargaming	目前状况	开放运营
官方网站	wot.kongzhong.com		



坦克世界

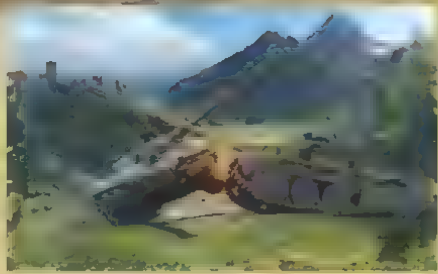
2012唯一新人选WCG网游

不做小白

很多玩家上来就说一句：白板。客气一点的会说，白板请包涵。阿宅认为：他在试图推卸责任，意思就是，我告诉大家我是白板了，我做不了贡献，输赢别怪我。

童鞋，做一个有担当的玩家好吗？及少数玩家的车上来就是完全体，最彻底的白板是什么，没电台没引起没履带没炮塔没主炮，你有车身吧？车身不是白的吧？打不动，可不可以帮打得动的去分担伤害，打得动的人出去打完你伸出去挨打行吗？打不动，可不可以恶心人？换上HE打他炮塔、用普通弹药打他履带，这行吗？

阿宅希望童鞋们能成为即使打酱油也要打好的玩家。



思路篇

做自己该做的事情

说这个之前首先谈谈卖队友的问题，阿宅从来不卖队友的，这里是指队友不盲目送死的情况下。因为即使队友再菜效率值再低，一场下来也会有好几百的输出，说不定你这边在斗狗顶牛快死，打出关键一炮救你一命的就是菜鸟。

不要抱怨什么‘我被队友卖了’、‘队友太菜所以会输’、‘小学生放假了’之类的。对手跟你其实一样的，也面临各种各样的情况，不论队友水平如何，做好自己应该做的、做正确的事情，胜利的天平就会向你倾斜。或许会有几盘运气不好，但是阿宅相信只要各司其职，胜率是不会难看的。

不知道是谁发明了效率这个东西，就如同一台电脑不关心使用体验而关心鲁大师的评分一样，效率这个东西不值得信任。它可以从某些程度上说明一些问题，比方说最近用输出型的车打得比较顺利，那么效率值就会涨的很快，但绝大多数情况却根本无法说明问题。

请问，面对一个整天在幼儿园杀新手的你怎么想；请问，整天在后面黑枪从不做自己该做事情的你怎么想；请问，一个火炮不知道压制眼位，不知道打提前量，只打站着不动的目标保证命中率的，你又怎么想？

相对于效率值，阿宅更愿意相信场次和胜率。因为这两样东西代表了经验、获得胜率的可能性。而高场次下的胜率，则显得更加的稳定、可靠。打个比方，一个长期玩只肌肉车的高玩，他的效率值一定不高，但是他的胜率绝对令人羡慕。因为他每盘都做了应该做的事情，而且做得非常好。

集火

集中伤害是首要应做到的，面对与己方数量相同，甚至更多一些的敌人，如何能够以最小的牺牲换取最大的利益，关键之一就是看集火效果是否出色。时刻要注意一点，那就是只要对面不死，就是威胁。你说我把他打残废了，零件打坏了，人打死了，这都没用，只要他有一滴血，换句话说只要他还能攻击，那么他就是你的威胁——这是个很现实的游戏，他不死，他就会打你，而他唯一的目的就是打死你。

因此我们要做到只要开始了攻击，就尽量和你组队的基友或者不相识的队友一起打一个目标。你可能会说，在散队不要要求这么多，人家又不在YY怎么知道跟你打一个，人家凭什么听你的等等。朋友，你组上了三两好友，你们打一个就算打不死，那么一轮齐射过去只要保证你们打的是一个目标，对方非死即伤吧？散队的队友起码会收人头吧？而且好像现在尤其散队，收人头的大有人在，队友不傻。

分担

与集火相反的是分担伤害，这是对己方而言的。当交战双方直面相对时，集火可以让瞬间伤害倾覆于一个目标，分担则能够让对方的伤害无法集中于个体。

要记住一点，就像上面说的，哪怕你的战友只有一滴血，他也是战斗力。当然你会说，那对方是傻子啊不会挡炮啊？我只能告诉你，在散队而不是联队，不挡炮卖队友的大有人在，很多人认为我不能掉血，队友死了我不能死，最后的结果就是，你们都得死。如果双方旗鼓相当，那么请尽量保证自己每发都打出伤害而不是跳蛋，同时期望对面打你跳蛋咯。

卡眼位

卡眼位的目的是了解敌方的动向，从而第一时间做出判断。对散队来说，当你发现对面的主力都集中于一个方向时，可以迅速通过打字告诉队友：对面班长都在xx。或者某一辆有威胁的车出现，比如著名的野队杀手联队废物福三炮，你也可以通知队友做好心理准备。

卡位不是仅仅知道这一点而已，卡位的一个目的是了解对方布局，从而改变自己的布局。另一个目的是实现以多打少，以强打弱。坦白讲这游戏基本上都是细节处以多打少方能赢得胜利，诸如立夫奥克斯的城市、极低冰原的下路、锡城的8线这种很难直接迅速进攻的地

方，让一台肌肉车去卡位，后方加以一台TD和其他火炮的支援就足够了，其他主力车型均可集中优势攻打另一方。比如：很多大大们不止一次的说过野队极地冰原那个图下路一个肌肉车带着一个哪怕是南哥就够了，后方有无数火炮支援，我们有速度的车全速抢占B4有利位置，而对方的班长哪怕是-7和110都在卡位——强兵被卡位酱油，我们以强打弱，不少次均瞬间结束战斗。

会动的才是好炮

有些火炮是战术火炮，机动性极好，例如261、法系火炮、黑豹、甚至可以算上美系火炮，有些则适用于小范围移动，提供强火力支援。我们也知道火炮走位的重要性，例如斯特拉特福，火炮可以去K1打那边卡房子的或者这边1线的；比如齐格飞防线，火炮可以直接去E线打城市的。

但如果火炮都是诸如212、S51、E系列、虎炮这类的慢车，就可以不动了吗？当队友开着中型点亮，无数次要求火炮换位的时候，得到的回答都是：你看清楚我是什么火炮，你让我动？好吧，最后结果就是队友白点亮，白游走，敌人在房子后面而火炮不肯换位根本打不到。阿宅只想说一句：你如果不动，你永远都打不到。此话同样送给那些，以为自己是白板没有发动机，就可以在最后防线呆着而不做自己该做的事情的玩家们。

盲反火炮

盲反火炮这件事情，阿宅认为没有意义，作为玩到7-8级的火炮，自己会被反吗？自己知道打完动吗？连自己都知道，凭什么就认为敌人不知道？凭什么就认为敌人比自己菜？

当我方的中型点亮，而你没有支援，对方的火炮在打我们的坦克，然后我们的坦克被打光了。即使运气好反掉了对面的火炮，然后回头一看，尼玛队友傻逼吗都死光了，我是多么给力反掉了所有火炮你们还打不赢。那么阿宅告诉你，傻逼就是你，因为你不支援坦克，因为人家支援了，所以我们坦克死光了，就算对面火炮死绝了又能怎样？面对一群坦克，剩下的一群火炮能怎样？



技巧篇

防炮位

众所周知，国服高级房的火炮实在是多得离谱……阿宅都不知道用什么词来形容了。找防炮位很多玩家都知道，但是这些熟悉的位置真的能够防炮么？对方火炮难道不会移动的么？废话不多说，请看测试：



由于物理引擎的引入，许多底图不得不做出修改，很多反斜面其实已经不是防炮位了。



有些看起来很安全的大石头，其实并不那么安全。



有些房屋后面也不是那么安全的!

眼位

请记住两个位置，E7和D6。只要这张图不是特别小，只要这图的E7位置不是去不了，那E7就是个关键或者说次关键点：



蹲坑诺夫卡的E7是眼位能直接点亮上山的



钢铁丛林的E7是压制位置能阻止对面重型翻出铁路



极低冰原的E7是眼位能看到下路和中路



即便是埃勒斯堡，你在E7也可以黑对面直接过桥的车

草丛隐蔽

阿宅曾一度研究过草丛隐蔽，看了不少帖子不少视频，也做了不是试验。下面的结论送给喜欢黑枪的童鞋们。

具体测试情况请看图（有兴趣的童鞋也可以测试下）：



任何车，三点一线间【双】草丛，且离草丛15米后开炮，不到150米不会被点亮。

任何车，三点一线间【单】草丛，且离草丛15米后开炮，240米安全距离。



任何车，三点一线间【单】草丛，在草内开炮，被点亮距离相差幅度很小。

关于插件的选择

阿宅曾试用过无数的插件，什么瞄准插件、小地图测距插件、去树冠去草丛插件，但是发觉随着经验的积累，用得上的插件越来越少。

科学量角器

小地图插件
作者：魔法老婆婆



开坦克的时候有一个表格告诉你你的正甲和侧甲的等效倍率的百分比是多少，更可以通过小地图上那根长线预测地方火炮位置、更加方便玩家利用防炮位。



在主界面和小地图上显示你的射界（如果你有射界的话）。窄射界的火炮可以预先调整转向，以免瞄准时射界不足导致车身转动影响瞄准。TD可以通过射界的显示来更方便的保持非移动状态。



草丛淡化

接近时树冠和草丛变稀疏，方便玩家们更准确的狙击。不过缺点是必须对草丛的位置和大小非常熟悉，不然漏只脚出来办敌人看到就准备回出库吧。





高清小地图插件

即使说超清也不算过分了，在小地图上可以清晰的看到每个草丛。跟上面的草丛淡化插件绝配。

编：Samtown　美：grass



传奇迷，一秒24种生活（上）

游戏类型 2D魔幻角色扮演　**游戏运营** 盛大网络
目前状况 开放性测试中
官方网站 mir2.sdo.com

不知怎的，经历过那个年代人，从嘴里蹦出“传奇”后的下一秒或许就有一股香烟儿；再一下秒就回到了几百平方米的网吧，一个人吃泡面，全网吧飘香；哥们烧猪升级了，三五个人互相吆喝吃烧烤；累了，肆意调转坐姿看着渣画质的电影调剂……一幕幕关于《传奇》的回忆影像，经过12年的潜意识播放，在不知不觉中已变成了我们如今的游戏习惯与习气，每次鼠标点击键盘敲击都夹杂着下面的这些“传奇”味。我想，一款公布至今12年，注册人数6000多万的网游，每一句关于它的介绍都是废话，因为它早已溶入我们。所以如果2013年的你在游戏时想要做、正在做、一直在做下面的这些事情，那么恭喜你，你也是上面这部名叫《传奇》电影里的1秒，1秒24格，以下讲述的是“传奇影迷”的故事。



我喜欢，要你管？

这一格回忆，你想到了当年就冲《传奇》里的某一元素对你的口味，立马义无反顾地注册登陆那股冲劲。所以如今你压根就不理会媒体风向标、资深游戏人基于不同标准的口碑与评论，更不理会所谓“高玩”的业内专业指责。“我自己喜欢就成！”你骄傲地对别人说，我喜欢能爆人装备的游戏、我喜欢能自由PK的游戏，什么还要得到对方允许的文艺小清新、大师闷经典，都不是你的菜。你就是喜欢第一眼感觉，第一阵肾上腺素激发的好感。让质疑“太冲动”来得更猛烈吧，那只会让你对自己喜欢的游戏的尖叫与痴迷，更加疯狂。



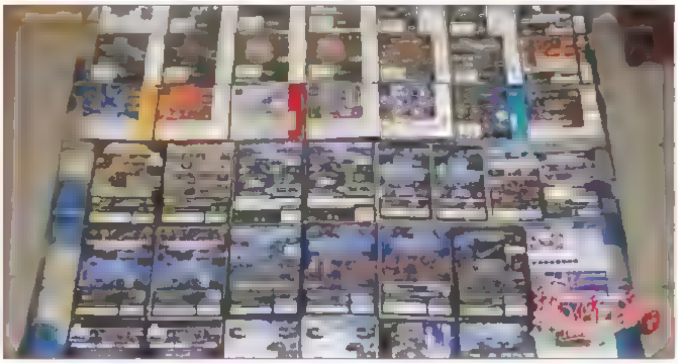
老游侠

这一格回忆，你想到了自己曾是12年前中国网游初代玩家的一分子。如今更喜欢在类似《传奇》这样的老游戏里找到时光的美，而新时代好像女神、巨片、卖萌这样的游戏再不能勾起你半点兴趣。反倒是那些分明的像素、简单的操作、粗犷的色块，给予你时光沉淀的质地。你经历中国网游12年，更渴望站在41年的世界游戏历史的尺度上，丈量游戏，你钟爱这些老游戏的同时也明白，所有的迷恋，最终都会通向这些渐被遗忘与疏远的传说。



完美主义者

这一格回忆，你想到了《传奇》绽放黄金色泽一瓶灌下红蓝皆补的太阳水，这是一种多么伟大高尚的“大全道”精神啊！所以你在游戏世界中成为了专一的完美主义者。你无法容忍的是，一方面说自己是某家游戏公司或游戏制作人的真爱粉，另一方面却只是浅玩过他（她）几部作品，就将其视为电脑桌面上一枚点缀用的快捷方式。你会收集他所有的游戏作品，更不会忘记完爆游戏里的全部收集元素；你会为她编制详细的游戏笔记，一如当年你在记事本上的纯手绘《传奇》地图。你始终相信，喜爱一个游戏，就需要了解她的全部，不管高峰，还是低谷。



极限挑战者

这一格回忆，你想到了当年走路上被人劈了，进首饰店刚看货品栏被人爆了，久而久之，你突然意识到，学会被人虐，并从中获得乐趣，也是迷游戏的境界。你痛恨隐藏在红名背后的用心不良，你厌恶它们对

游戏和平氛围的侵蚀；但同时，你也能从这些现象中，看到一群玩家稚嫩的执著，你能从中发表“被虐有助于成长，虐人却不见得能提高水平”的真理。更进一步的是，游戏里的“炼狱”、“非人”、“鬼畜”难度在你眼中变成“Just do it”的冲动，你的“玩品”已达到了“游戏虐我千万遍，我待游戏如初恋！”的境界。



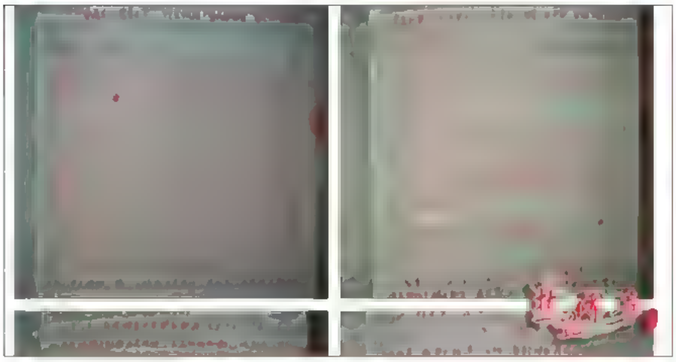
冷偏门

这一格回忆，你想到了自己曾是《传奇》职业组合中的另类，你被法战、道法足以让人疯掉的“异端组合”吸引。类似“主号有输出，但是符的命中率比道英雄低了不只一倍，出手速度更是慢的惨不忍睹！”你只当是“磨砺”，你对别人说“抗拒火环也许一次异常犀利的抗拒加烈火激光的完美配合，足以让万人膜拜爷的运气！”，更挑衅般说，玩过大作、神作、渣作没意思，瞧瞧我玩的，这是一部越南人做的讲述越南人民军队在武元甲将军领导下战翻法军的《7554》，那是一部朝鲜高丽观光开发的《平壤竞速》。你成为游戏玩家中的非主流，在游戏世界的犄角旮旯里，活出玩家的风采。



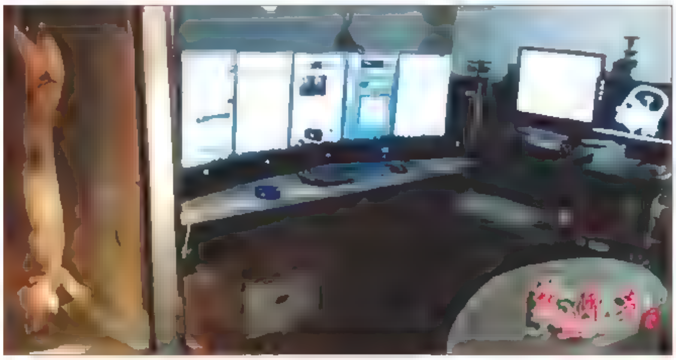
学院考据派

这一格回忆，你想到了“《传奇》49大迷”，一如试图理解电影一秒24格的秘密。你变成了一个游戏鉴赏家，当年传奇沾染的那股研究劲让你琢磨所有经手的游戏：你开始注意游戏片头CG中的长镜头应用；你开始分解预算角色成长属性；你开始察觉游戏中最容易出BUG的地方并将其归为自己所用。你像教练一样，几遍，十几遍。几十遍地看同一场电竞比赛视频，你太渴望知道，这简单的一格格之中，到底隐藏了多少可以利用的痕迹。



硬件派

这一格回忆，你想到了纵然是2001年传奇公测之初，你的电脑配置也是超越同时代的存在。时至今日，你已是来自理工科的享乐主义者，对只按价格衡量硬件的玩法嗤之以鼻。但你同样承认，不要指望几千块的配置，能够拥有上万元的“外星人”的效果。你知道多数玩家住所的空间容量，会对视听带来多少折损；你知道并不是每一个高端配置，都能配得上那些精贵的发声设备。你计算、你测试，这颗理工科的心，只是为了享受每一次玩游戏的过程。



下载党

这一格回忆，你想到了56K的“猫时代”，当年运行《传奇》的KB容量时代，转眼间变成上至数十G，下到几百M的游戏。传奇般的下载量让你的机器终日运转，有个穿着白大褂手持电击器说你患上了强迫症，有人说你是盗版的帮凶。你不否认，也不后悔。因为PlayGame不息，下载不止，才是你迷游戏执念的咒语。沾染过“传奇”味的玩家在游戏时往往带着一种狂热，不计后果的执著，或许，在很多身处其外的人看来，多少带着几分傻气，不过，在游戏，乃至更庞大的网络游戏中，傻气远比圆滑更有积极意义。而在接下来的16格回忆里，我们亦将感慨倘若没有这些人，游戏作为一种后起的艺术形式，被广泛接受的时间，无疑会变得更长。致敬，传奇迷们。







文 密聪 编 小P羊 美 grass

追寻孔明的足迹 五大特色战场玩法解析

游戏类型 3D史诗 **游戏运营** 完美世界
目前状况 公测
官方网站 sg.wanmei.com

诸葛亮(181-234年)，字孔明，号卧龙。三国时期杰出的政治家、军事家、战略家、散文家、外交家。自出山后参与大小战役、事件，直至陨落于五丈原。

俗话说，"一千个人心中有一千个哈姆雷特"，关于如何定位三国名人诸葛亮究竟，相信每位玩家必然有自己的论断。艺术虽源于生活，但高于生活，纵使小说《三国演义》有艺术加工的成分，但是其作为我国"四大名著"之一而流传百年，在读者心目中拥有的影响力是不言而喻的。下面就让我们一起走进经典三国题材网游《赤壁》，一览诸葛亮生前的那些经典战役。

隆中奇情 战场难度☆☆☆☆☆☆

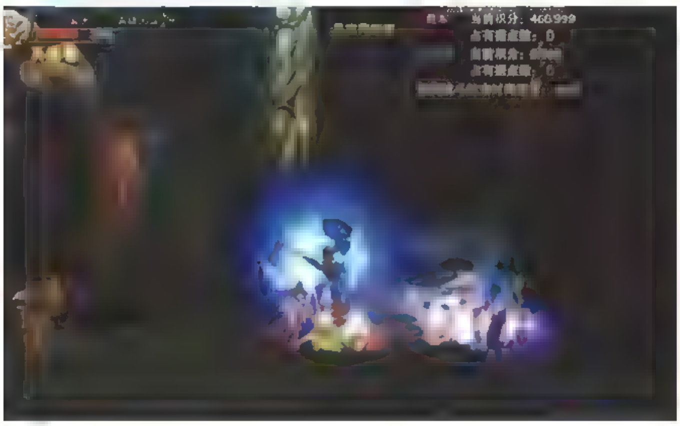
建安七年，诸葛亮隆中务农，师从水镜先生司马徽。亮平生好念梁父吟，又常以管仲、乐毅自比，名动荆州，人称"卧龙。时有荆州名士黄承彦，赞亮之才，恰膝下有女未嫁，欲招亮为婿。

黄承彦既是诸葛亮的前辈也是丈人，才华自然有过之而不及。身为丈人是如何考验未来女婿的，而诸葛亮又是如何与丈人斗智斗勇，最终赢得美人心？这次就让我们通过特色战场——隆中奇情来领略！

只要角色等级达到英雄5级，就可以在战场排队处选择进入"隆中奇情"，进入后与诸葛亮对话，并开启身后黄承彦留下的锦盒就可以开始挑战了！锦盒内藏着黄老前辈留下的[illegible]命运锦囊、机智锦囊、[illegible]力锦囊、破杀锦囊、[illegible]天锦囊、[illegible]天锦囊这五类锦囊的任意锦囊之一，不同的锦囊将开启不同难度的挑战，每个挑战环节除了使用武力之外，都需要玩家以聪明的才智来破解，你，准备好帮诸葛亮娶媳妇了吗？



隆中奇情通关后有情人见面



智算华容道 战场难度☆☆☆☆

建安十三年，曹操率领魏国大军与吴蜀联军对抗于赤壁，吴国大都督周瑜设诈降与火攻之计大破魏军，面对大军在顷刻间灰飞烟灭，曹操只得领残兵败将逃亡许昌。在一路逃躲过蜀吴军队的围追堵截之后终于走到了华容道，不料却在此遇到诸葛亮部下的重重机关以及多员大将。

只要您的等级达到英雄16级，1-6人排队就可以开启战场。这个战场可以挑选高难度或普通难度来护送曹操，如果成功护送曹操通过华容道就算挑战成功。而如果你能够在45分钟内通关的话，还能获得额外的称号，[illegible]，千万不要错过哦。



华容道最终boss关羽

七擒孟获 战场难度☆☆☆☆☆

建兴元年，因刘备夷陵兵败，蜀国兵力空虚，益中大姓雍氏趁机起兵造反。雍氏为了增加外援，欺骗南蛮部族领袖孟获，孟获在其蛊惑之下，也起兵作乱。建兴三年，蜀汉丞相诸葛亮亲自带兵前往南方平乱，大军连战连胜，扫平雍氏叛乱，而七擒七纵孟获也使孟获对诸葛亮心服口服，甘愿受降。

七擒孟获是英雄30级的战场，只要您高于战场的要求等级就可以加入。与其他战场不同的是，七擒孟获的参战人数上限为10人，每次擒拿孟获都需要针对他的不同技能及手段，有时候我们需要变身潜入，有时候我们需要越过栅栏，[illegible]不是站桩输出那么简单[illegible]。同时，如果连孟获的手下都无法清除，[illegible]让他们事入我们的城池的话，那每天一次的战场只能以遗憾告终了。虽然相对其他战场来说，七擒孟获的难度较高，但是付出的回报绝对物超所值，这里可是护卫的天堂。



七擒孟获第七次战斗

幻想八阵图·开门、休门

战场难度☆☆☆

诸葛亮除擅长指挥战役之外，还留下无数发明。八阵图虽不如木马流牛知名，却在实战里大展身手。八阵图反复八门，按遁甲休、生、伤、杜、景、死、惊、开。每日每时，变化无端，可比十万精兵。

如果您是塔防类游戏的爱好者，不妨在达到英雄1级以后进入“幻想八阵图·开门”，在这个战场中，玩家需要通过操控八阵机关来击败闯阵的敌兵。而[illegible]的休门，为八阵图的第二个屏障，[illegible]言，是万物休养生息之地，也是吉利之门。英雄30级以上可以进入。而该战场的类型为过关斩将，休门内共设置有8个关卡，每一关均有灵石，并会出现当世英杰的残像。通过这个战场，你就可以了解英雄们背后那些被忽略的内心故事了。



幻想八阵图·开门

幻想八阵图·七星阵

战场难度☆☆☆☆☆

建兴十二年，诸葛亮率十万大军由汉中出发，沿着褒斜谷的山道北上，穿过秦岭，进驻魏军城池前方。在几次大规模的冲突后，受地理位置的影响，蜀国并未占得先机，反而由于几次进攻消耗了蜀军的实力，考虑到远征而来的魏军兵强马壮，眼下将是一场持久战，诸葛亮下令退守五丈原。在持久战中，诸葛亮的调兵遣将使得魏国势力几近处于败守的边缘。然而由于诸葛亮的积劳成疾，这场魏蜀博弈的胜利天平渐渐转向司马懿一方，诸葛亮占据五丈原险要地势摆下七星阵法，力求使用奇门遁甲之术，延长自己的寿命逆天改命一统中原。魏国方面，司马懿在形势不明的情况下派出手下精锐部队探查诸葛大营。

作为幻想八阵图系列之一，该副本是一个全新的英雄45级副本，而副本的一大亮点便是诸葛亮最后的现身之处。如今，诸葛亮的命运掌握在大家的手中，是维持历史现状，还是突破重重[illegible]逆天续命重定天下，只在你的一念间！



七星阵天玑BOSS姜维



七星阵玉衡BOSS诸葛亮幻象



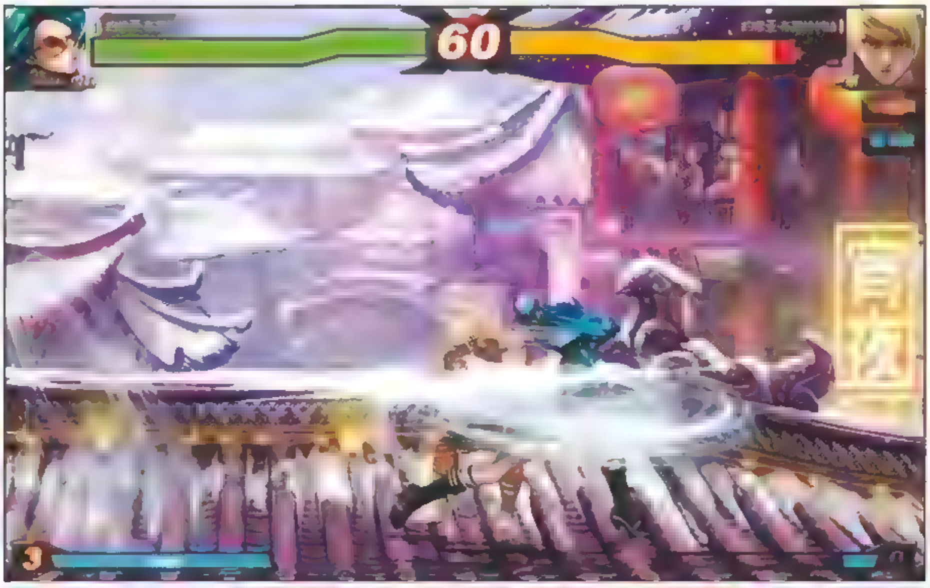
炫斗之王 为纯正格斗游戏代言 热血新体验

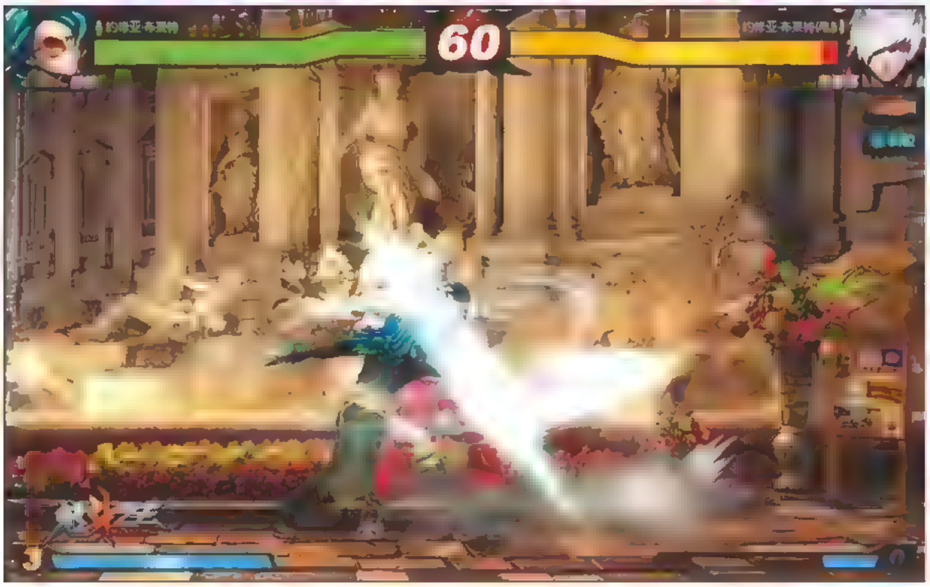
编 Samtown 美 grass

游戏类型 横版格斗竞技 **游戏运营** 腾讯游戏
目前状况 热血内测中
官方网站 xd.qq.com

“你只看到我的回避，却没看到我指法飘逸。你有你的成吨伤害，我有我的破表连击。你嘲笑我输出惨淡，我可怜你不懂这种热血的博弈。你可以轻视我的存在，我会证明这是谁的时代。练习是注定孤独的旅行，路上总少不了败北与无力还击。但，那又怎样？哪怕遍体鳞伤，也要战得漂亮。我是格斗迷，我为自己代言。”从即将迈入不惑的70后到意气风发的00后，中国拥有一大批热爱格斗类游戏玩家。而单机格斗大作通常只能在电玩城游戏厅，或通过模拟器在单机上体验。在街机与单机格斗游戏时代渐行渐远的今天，玩家只能在打怪物、刷副本的体验中寻找最初的热血与战斗激情的释放，这未尝不是一种缺失与遗憾。

《炫斗之王》这款纯正格斗网游则希望为玩家提供另一种游戏方式，它基于网络的特点决定了它将更加便捷，一个午休的时间就可以跟全国各地的新老朋友快速展开一局格斗对战。独具匠心的格斗模式设计、自动匹配战网系统、酷炫时尚的画面制作、精雕细琢的游戏人物绘制、无缝爽快游戏连招手感等游戏特色也让《炫斗之王》引起了网游业界以及众媒体的关注，基于纯正格斗玩法的游戏模式与丰富多样的线上活动，使这款纯正格斗焕发出强劲生命力。

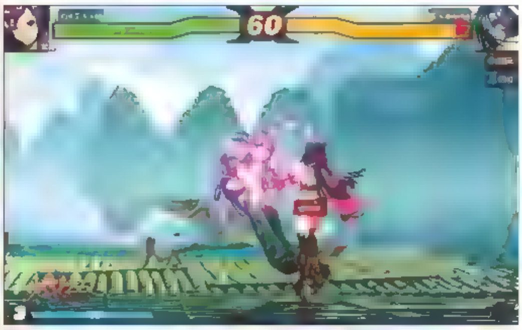


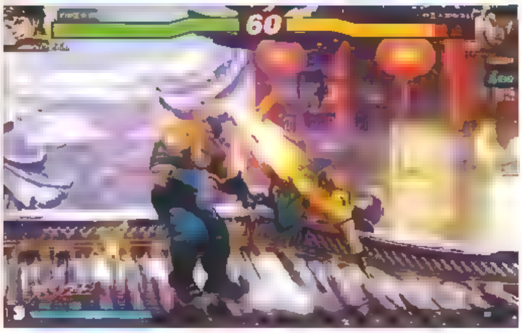


打造纯正格斗网游

格斗游戏主要强调对抗，操作性能与用户体验是衡量其游戏品质的重要参数。一款成功的格斗游戏，必须有良好的操作性能和响应速度。不仅要适合玩家在各种情况下公平对抗，同时又要能显现出不同玩家的操作能力，让高手能把自己的水平发挥得淋漓尽致。针对游戏操作性，《炫斗之王》做出了大量优化设置，玩家可以通过键盘或游戏摇杆轻松操作出各种连招，体验无限连击的痛快以及热血沸腾的战斗激爽感，不同技术层面的玩家都能在炫斗中找到自己的游戏乐趣。

在格斗游戏中，游戏人物出手时机、出手速度、手指按键和屏幕显示响应过程都影响玩家在操作角色对决时的打击感受。如同现实中是大脑给四肢下达行动命令，格斗游戏里则是通过按键操控角色，这是构成格斗类游戏打击快感的第一要素——我们习惯称之为“按键响应”。身体的反应可以在日积月累的练习中提升，“按键响应”则取决于游戏的数据传输模式与运算能力。比如，《炫斗之王》采用本





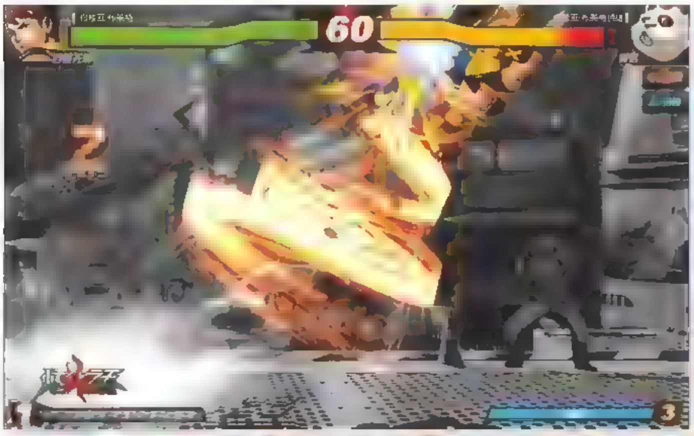
地与服务器接力运算的模式，成倍缩短数据运算传输时间，几乎是玩家在按下按键的瞬间，屏幕上被操作人物即可实现格斗动作，让一招一式实现“随心所发”。

格斗网游能否在多变的网络环境下流畅操作也是广大游戏爱好者最关心的问题。据了解，针对中国复杂的、波动较大的网络环境，《炫斗之王》克服了重重技术难题，设计出与格斗机制相结合的同步方案，最大限度地保证玩家流畅游戏，实现“1V1热血60秒，让你战个痛快！”与此同时，《炫斗之王》也以劲爽刺激的连招设计、激烈的格斗对战、经典街机受击反应流程，组成了强烈的格斗打击感，从而让玩家享受到更加酣畅淋漓的纯正格斗。



符合国人口味的国际范格斗网游

《炫斗之王》浓墨重彩的中国元素和东方格斗内涵，让龙、熊猫胖达、玄武、雷煌与雷岳等格斗角色广受格斗迷的喜爱。《炫斗之王》在游戏角色的设计上显得很有亲和力和韧性，同时服饰设计颜色分明，每个角色身上都有自己独特的压迫感。人物模型几经雕琢，角色的招式动作细节也都经过精心创作。近期发布的华裔小当家“百里无邪”更是以炫酷的招式、俊朗的造型吸引了众格斗爱好者的关注。外形俊朗、性格活泼的百里无邪深得各路美女的欢迎，身着剧服手持折扇身怀无影脚绝技的他拥有纯正的中国血统。百里无邪的招式有着炫酷的特效，其打击效果也热血十足，实用而又华丽的超杀将使得玩家酣畅淋漓地体验热血对决的快感。玉玲珑、雀离巢、虞美人、天香引、云鬓乱、丹凤吟、楚天谣等必杀技，配合超必杀广寒缭乱、断虹霁雨将使百里无邪发挥出强大威力。



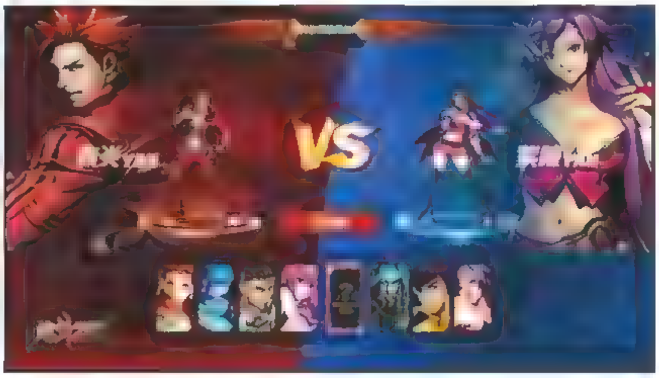






微软Win8版本Q2全球发布

早在2012年末，基于《炫斗之王》优质的产品内涵、庞大的受众用户基础和较强的游戏扩展性，微软Windows8便与《炫斗之王》在腾讯游戏嘉年华（简称“TGC”）现场召开联合发布会，前者高调宣布《炫斗之王》将作为首款大型游戏与Windows8展开联合推广。随后，《炫斗之王》又与微软Windows8亮相IT业界最具影响力的TechEd 2012微软技术大会，向世界各地的开发人员和IT专业人士分享了二者无缝体验的最新进展。通过近阶段的整合调试，《炫斗之王》与微软Windows8已开发出了较为完善的《炫斗之王》Win8版本。双方于近日宣布，该作Win8版本将在2013年第二季度起在全球发布上市。据悉，《炫斗之王》Win8版本界面风格非常贴合Windows 8系统，对触控的支持亦较为完善。纯正热血的格斗网游通过Windows8系统的最新技术，或能带来感官和操作上的更佳体验。



时尚数码

色域更广阔、色准更出色 华硕PA249Q震撼登场

一般而言，100%sRGB可以满足绝大多数发烧友和准专业人士的色彩需求，但是对于专业摄影师、专业图形设计人员来说，由于其工作需求较高，100%sRGB的色彩空间在操作中就显得捉襟见肘，更广的色域、更高的色准度才是他们追求的目标。为了更好地满足这部分用户的需求，华硕显示器在近期推出了一款新的广色域专业显示器——华硕专业显示器PA249Q。它的色域更广阔、色准更出色。PA249Q专业显示器采用性能卓越的24英寸AH-IPS面板，LED背光，1920×1200的全高清分辨率。它能够覆盖99%Adobe RGB色彩空间，对颜色的还原值平均达到ΔE<3，具备非常优秀的水准。



除了脱俗的外观，华硕PA249Q专业显示器的霸道性能重新定义了色彩

华硕PA249Q专业显示器配备内置立体声音箱、可竖直、水平升降旋转的显示器支架，更好地满足专业用户对于细腻画面的使用需求。在接口方面，除了传统的D-Sub、DVI-D接口外，华硕PA249Q还提供了HDMI、Displayport和4个USB3.0高速接口，充分满足用户的驳接使用需求，对于需要同时处理大量图片的专业人士来说，PA249Q无疑会成为最佳工作搭档。



专业大气的外观，视野更广阔

X：传统观念认为，专业显示器在响应时间和刷新率等方面的指标不如游戏显示器，一般不推荐用专业显示器玩快节奏的FPS游戏，以免感觉延迟和拖影；但它们对色彩的强大表现力可以提供细致唯美的画面。而且随着技术的进步，现在专业显示器越做越完善，有志于发展美术和映像职业技能的玩家也不妨关注一下。

参考售价：约4900元

全球首款主动降噪！ 华硕Vulcan ANC专业电竞耳麦

随着电子竞技行业近两年在国内的飞速发展，广大玩家对于游戏周边的需求度也日益增加。作为全球首款主动降噪专业电竞耳麦，华硕VULCAN ANC游戏耳机采用了主动降噪技术，将最先进的降噪方式从HIFI耳机引进到游戏领域。同时，专为玩家调校的声音也能够满足挑剔用户的需求。

华硕VULCAN ANC耳麦采用全罩式封闭结构，先从物理上就做到了降噪。所谓主动式降噪，主要的原理是透过耳机上的麦克风加以侦测环境中的噪音，并经过内置芯片分析处理后，生成反向的声波将原噪音加以抵消，借以达到降低噪音的效果。根据测试，VULCAN ANC耳麦的降噪效果高达85%，可以抵消掉约30dB的环境噪音。



制作中融合了科技和工艺

这款耳机在产品的做工和用料上都保持了极高的水准：厚实浑圆的外形，整体的做工非常扎实细致，耳机整体基调为黑色，表面采用细密的磨砂工艺，亚光的质感尽显低调本色，手感极佳。另外为了方便用户携带，耳麦本身采用了折叠式设计，可以有效的缩小收纳空间。Vulcan ANC还额外提供一个黑色收纳包，折叠后的耳机可以与之完全吻合。



玩家在游戏中精准的判断，及时果断的操作都离不开专为游戏打造的电竞耳机的帮助

X：打游戏的时候最讨厌的就是分心。无论是专心补刀被女友电话打断，还是团战的时候听到旁边室友视频里传出银铃般的笑声，都会大大影响心情。这种时候就应该为了女神果断放下游戏，好好陪着自己喜欢的人——或者干脆带上降噪耳机，摈弃一切杂念。主动降噪技术类似工业区的消音器，发出音波把噪音抵消，是一个高科技应用。

参考售价：约1099元

新姿势带来新座椅 移动办公时代的电脑椅

SteelCase公司最近推出了新款的Gesture座椅。这款座椅中大量使用了现代技术，设计时考虑到了人体的结构原理。由于笔记本电脑，平板电脑和手机的普及，人类的行模式受到了影响，催生出了多种历史上从未有过的全新姿势。

这把椅子可以针对新的坐姿提供恰到好处的承托，避免久坐引起的各种不适、疼劲或者长期的慢性损害。这把椅子将会在今年下半年正式推广上市。


手臂部分可以调节自然托起



X：一般认为人类是从猴子进化而来。无论是直立行走、坐下办公，还是现在多屏幕配合的信息化时代，人体日常习惯的动作早已变得面目全非。既然玩家平时都会花大量时间对着电脑，一把舒服的电脑椅可以大大提高生活质量。

参考售价：未知

男玩车 女玩表 智能手表Pebble

最近有一条苹果公司将可能会推出智能手表的流言出现在网上。虽然不知其真假，但如果玩家对智能手表有爱，现在就已经有了一款叫做Pebble的智能手表。

这块手表配备1.2英寸的电子墨水面板，分辨率144*168.背光显示可以让使用者在黑暗中也能阅读。手表内置蓝牙模块、震动马达、电子加速计和罗盘。它允许用iOS或者安卓手机安装附加软件，通过蓝牙扩展多种时钟面板和功能。也可以接受手机上的短信、Email和即时通讯。音乐播放功能可以用蓝牙远程遥控手机上的音乐。

手表本体轻巧时尚，做工扎实，具备防水功能




电子墨水的表面可以在阳光看清

X：这款手表是著名的创意集资平台Kickstarter上一个极其成功的案例。通过预约订购的形式卖出去了上万只。虽然只是一个小众的新潮产品，但可以推测马上就会有大公司跟进，制造出来功能强大的智能手表。推测以后进考场，都不能戴手表了。

参考售价：约1050元

高端洋气别致雅观 复古铝制机械键盘

科技公司Datamancer最近推出了一款名为Executive Keyboard的时尚键盘。这块键盘拥有铝制的外壳，采用特制机械轴，可以经历上百万次的按压毫无压力。触感方面它有一种硬朗但迅捷的感觉，完全不同于普通胶膜键盘的疲软。它的键帽也是类似古典打字按键的独特设计。键位布局和标准键盘一样。


整体布局模样


细节做工精细

X：一直就有艺术家或者设计师作出类似的复古键盘，但是商业化的上市售卖却并不多见。国内想要类似产品可能还是要去X宝找找代购或者山寨。

参考售价：约5000元

随便存，随身带，随时玩 希捷容量无线硬盘

现代生活中的各种大小屏幕越来越多，有时候同样的内容在不同终端之间共享会很麻烦。特别是大容量的信息共享，就需要用到移动硬盘。希捷最近升级了无线硬盘产品。这些硬盘可以将媒体和文件通过无线储存到平板电脑、智能手机、电子书或者计算机上。一个硬盘的容量最高可以有1TB，可以储存几百部高清电影，成千上万的歌曲、照片和文件。硬盘用电池供电，不需要外接任何东西，还可以自己组建WiFi网络，马上随身读取所有资料。支持同时在3台设备上观看3部不同的电影。利用USB充电后，有长达10小时的电池续航能力。

X：以前人们把珍藏的资源刻录成光盘互相交流，后来人们把资源放在U盘里，再后来有了移动硬盘。现在有了无线硬盘，拷贝来拷贝去的事情都可以免去了。

参考售价：1700元起


有了移动硬盘，PAD容量小点也无妨

攒机月月谈

简单够用耐高温

随着天气越来越热，配置电脑的朋友也会更加注重电脑在能耗和散热方面的问题。对于预算本来就不多的玩家来说，总希望能把每一分钱都用在提升性能方面。这套配置价格不贵，目的主流游戏都能运行。

在入门级市场上，AMD的速龙II X4 740处理器是一款不带内置显示核心的Socket FM2产品。由于采用了新的构架，它的发热更低、值得玩家考虑。只需要花费四百多元就能买到一个四核3.2G高频的芯片，性价比十分出众。显卡方面，这款七彩虹的650是攒机月月谈曾经介绍过的型号。在中端显卡里，它的性价比已经非常高了。

对机体散热影响最大的机箱部分，游戏悍将魔族的顶部和背部都有散热窗，可以选择安装80-120mm的风扇，为CPU提供辅助性散热，机箱的PCI扩展挡板也全部开有散热孔，旁边同样留有散热窗。最厚道的是游戏悍将魔族机箱的标配自带一个前置风扇。综合来说这款机箱虽然价格不高，但是在整机散热方面是完全没有问题的。不过有得必有失，因为机箱整体较为通风，它的防尘能力就受到了影响，玩家购买时请自己斟酌。



入门级经济配置

[illegible]	AMD 速龙II X4 740	¥ 459
[illegible]	技嘉(gigabyte) F2A55M-HD2	¥ 479
[illegible]	金士顿（Kingston）DDR3 1600 4GB 台式机内存	¥ 189
[illegible]	西部数据蓝盘 500G SATA6Gb/s 7200转16M	¥ 339
[illegible]	七彩虹 iGame650 烈焰战神U D5 1024M	¥ 799
[illegible]	游戏悍将魔族	¥ 129
[illegible]	航嘉冷静王钻石版2.3 300W	¥ 209
[illegible]	三星（SAMSUNG）S22B310B 21.5英寸	¥ 859
[illegible]	雷蛇（Razer）地狱狂蛇 Abyssus 游戏	¥ 149
[illegible]	罗技（Logitech）K120键盘	¥ 45

合计：约3600元

虫群之心键鼠套装

这套配置的定位是在考虑性价比的情况下，追求最划算的性能。整机八千多的价格，已经可以对付绝大部分的大型3D新游戏。外观上也有游戏机的特点，可以抓人眼球。



雷蛇极其擅长灯光效果，所以也被戏称为“灯厂”

为了配合暴雪星际争霸2：虫群之心的上市，Razer发布了全新星际争霸授权游戏外设。这套外设专门针对即时战略游戏打造。全系列包括幽灵游戏鼠标Razer Spectre、掠夺者游戏键盘Razer Marauder和女妖游戏耳麦Razer Banshee。这套外设和两年前自由之翼的那套类似。 性能方面，幽灵鼠标有经典的五按键布局，握感是偏小的方形，DPI：5600，1000Hz/ms响应时间，还支持自定义按键力度。

掠夺者键盘使用激光蚀刻按键，耐用不褪色，雷蛇高速响应技术和自定义宏录制功能都能提升它在高强度RTS游戏中的表现。

女妖耳机可自定义调整均衡器音量，还有可拆卸的麦克风。虽然单独看来对RTS游戏帮助不大，但却可以帮您很好的和队友沟通。

同样配套上市的还有一个虫群之心信使包，可以把这些外设妥妥的放在里面带到外面去招摇。

总体来讲，这套外设的性能配置都算上品，曾在某网络商城有超大幅度的降价活动。如果玩家你习惯它们针对星际争霸设计的个性外形和操作感，不妨买来试试。



独特的APM灯光系统可以针对事件和操作改变背光状态



其实RTS游戏对声音的……收藏品了

畅玩新游配置

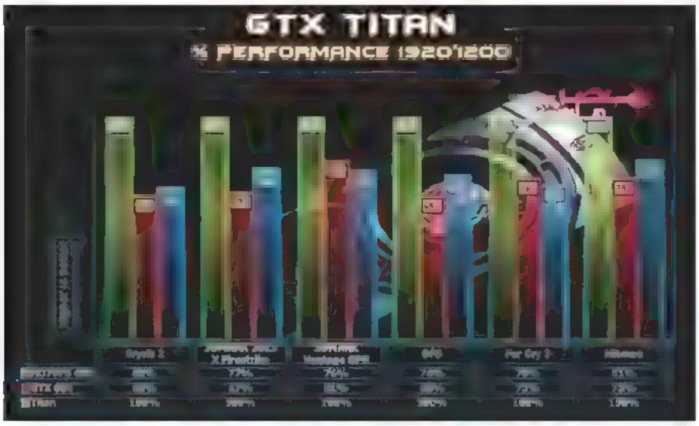
[illegible]	AMD FX系列八核 FX-8150	¥ 1339
[illegible]	映泰TA970XE主板	¥ 539
[illegible]	金士顿骇客神条 Genesis系列 DDR3 1600 8GB 4*2	¥ 339
[illegible]	希捷（Seagate）1TB ST1000DM003 7200转	¥ 479
[illegible]	微星R7950 Twin Frozr 3GD5	¥ 2399
[illegible]	游戏悍将（Game Demon）虎鲨全塔十槽机箱	¥ 499
[illegible]	航嘉（Huntkey）jumper600B 电源	¥ 459
[illegible]	戴尔UltraSharp U2312HM 23英寸IPS	¥ 1379
[illegible]	雷蛇幽灵虫心版	¥ 290
[illegible]	雷蛇掠夺者虫心版	¥ 540

合计：约8200元

泰坦级游戏配置

[illegible]	英特尔(Intel)酷睿i7 3770	¥ 2059
[illegible]	技嘉（GIGABYTE） Z77X-UD4H	¥ 1399
[illegible]	G.SKILL（芝奇）RipjawsX DDR3 2133 8G(4G x 2条)	¥ 429
[illegible]	希捷 Momentus XT系列混合硬盘750G+硬盘量换架	¥ 849
[illegible]	七彩虹 GTX Titan-6GD5	¥ 7999
[illegible]	安钛克 ElevenHundred 中塔式游戏机箱	¥ 1199
[illegible]	骨伽（COUGAR）GX1050 电源	¥ 999
[illegible]	三星S24B750V 24英寸	¥ 1799
[illegible]	Razer 炼狱蝰蛇2013版	¥ 380
[illegible]	雷蛇掠夺者虫心版本	¥ 540

合计：约17600元



游戏实测性能表现统计，泰坦大致有三四成的提升

双箭合璧混合硬盘



混合硬盘的内部结构类似传统硬盘，但装配了大块闪存

随着固态硬盘的流行，大家感受到了硬盘升级对整机功能的提升。但是固态硬盘昂贵的价格和偏小的容量始终是它不能完全替代传统硬盘的障碍。最近，市面上还流行一种新型的混合硬盘。它们有固态硬盘的性能，传统硬盘的容量，价格也相当合理。

比较常见的混合硬盘是2.5英寸的笔记本硬盘，如果用在台式机上，需要配合支架使用。如果想省去这个麻烦，也可以留意希捷新款上市的3.5寸台式机硬盘。该系列还有1TB的大容量可以选择，就是货源比较少见。混合硬盘SSHD技术使用8GB的NAND闪存来提升系统性能。固态硬盘SSD中使用的也是同类器件。硬盘运行时，希捷的 Adaptive Memory 技术会高效地识别最常用的数据并将其存储在 NAND 闪存中，使引导时间、应用程序负载和总体系统响应性极大改善。在测试中，它的性能相当接近固态硬盘。开机速度、打开超大个的文件、连续加载软件等反映极快。

Titan这家伙根本不是一块显卡！

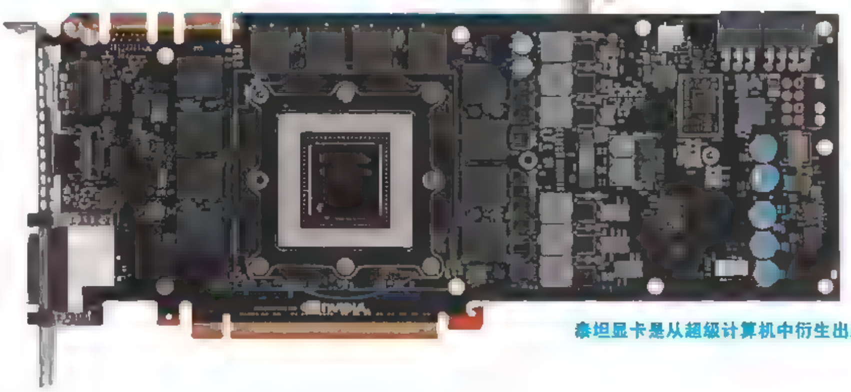
今年两月，英威达发布了桌面游戏显卡最新旗舰GeForce GTX Titan。这款显卡拥有完整的开普勒GK110构架。它可以说是此代显卡产品中的最高境界。它甚至没有延续一贯的数字编号，而是采用了“泰坦”这样霸气的名字。由于它的制作引入了原先为超级计算机服务的一些设计，它也被一些人认为“压根不是一块显卡”。

在规格方面，泰坦核心频率837MHz，内存位宽384bit，等效带宽288.4GB/s。拥有71亿晶体管，核心面积达到573.4平方毫米。拥有2688个着色器，48组ROPs，224纹理单元。如果这些数据不能提供直观的感觉，那么笼统地讲，泰坦的性能相比较单张GTX 680显卡提升了大约40%。在功耗方面，这块显卡也创造了显卡性能功耗比的记录，待机功耗仅为80W，满载也不到380W，官方推荐的配套电源仅需600W。这款显卡运行现在的任何游戏都没有问题。即使是次世代的新游戏（PS 4水准），也不会有什么压力。



泰坦支持三卡交火，组成的绝对是地球上最强桌面显示平台

无论是技术还是做工，泰坦显卡都可以说是这个时代的单核芯王者。但是它也并不是十全十美的存在，首先它的价格也是泰坦级别的。一张显卡的价钱就可以抵得上一台普通的游戏电脑。如果把相近的预算换成两张680组成交火，可以获得更好的画面表现能力。另一方面，这显卡强大的双精度浮点运算能力一般用在科学计算中，消费级游戏短期内还不会用到这些功能。综上所述，它适合有闲钱、对游戏十分狂热，又想节能减排的朋友购买。



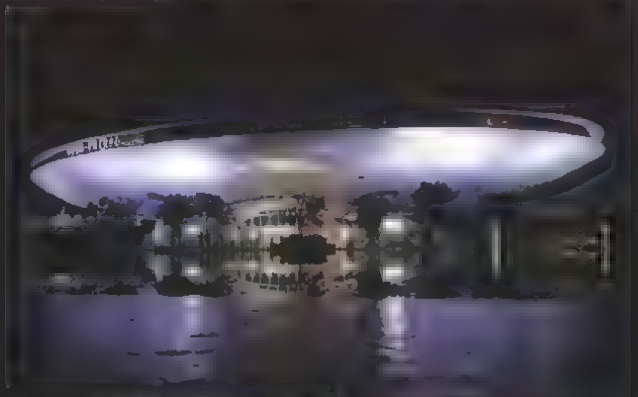
泰坦显卡是从超级计算机中衍生出来的产品

编：X先生　美：咖啡

G联赛2012
第二赛季总决赛圆满落幕
光耀梅奔再创历史

G·LEAGUE

2013年3月9日上午10时，上海梅赛德斯奔驰文化中心，G联赛2012第二赛季总决赛正式拉开帷幕，奏响了这场"电竞极世代"的号角！明星大咖的激情热唱、世界顶尖选手的巅峰对决、现场观众粉丝的狂热之情，所有的这些元素，都将这个舞台构铸成一场世界一流电竞赛事，也让现场近万名观众如痴如醉。激情澎湃的12小时让本届G联赛成为永恒的经典！



G联赛的举办场地真是越来越豪华大气了

推动中国电子竞技运动的蓬勃发展，更将为目前国内电竞圈注入积极向上的"正能[illegible]

3月8日的新闻发布会上，完美世界与游戏风云达成战略合作协议，将共同打造世界级《DOTA2》电视联赛。2013年将分别在4月和9月中旬举办两届职业战队联赛，还将在今年的年中和年末举办两次世界锦标赛；届时，将邀请到国外顶级职业战队一起参与到这一电竞嘉年华中来。此外，还将举办电竞史上最大规模的大学生联赛及城市巡回赛，全年总奖金将高达数百万之巨。



G联赛期间，完美世界举行了DOTA 2发布会，游戏离我们越来越近



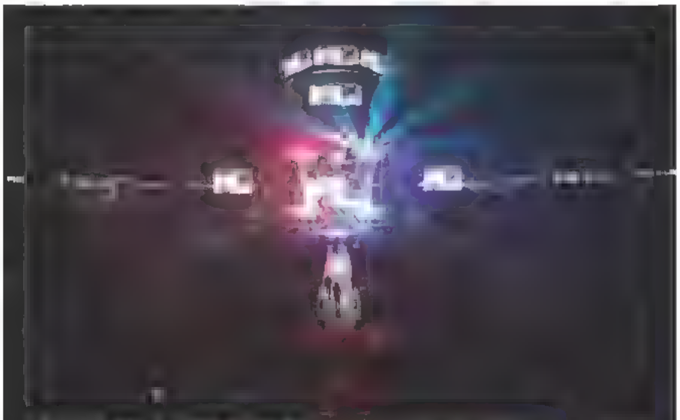
完美世界与游戏风云达成战略合作协议，都是热爱电竞的人，共同的目标是把电子竞技越做越好

巨额倾心打造

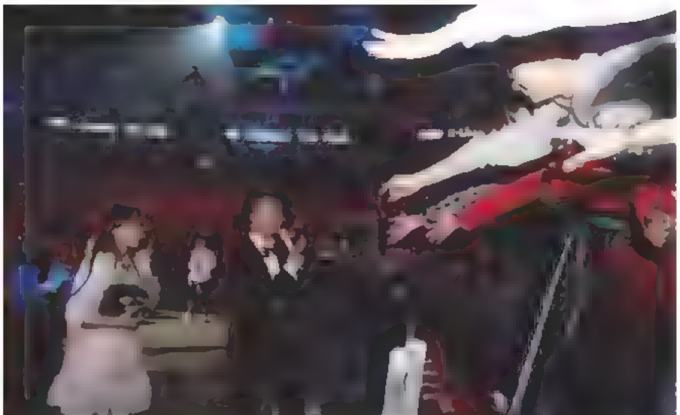
本次G联赛2012第二赛季总决赛，游戏风云耗巨资倾情打造。为了让大家有更好的比赛观赏感受，决赛地点更是选在了能容纳近万人、目前亚洲地区首屈一指的体育及文化演出的聚集地：梅赛德斯奔驰文化中心。这也是电竞圈史无前例的大胆尝试。曾有一些观众在赛前担心如果坐在距离太远的看台上是否会影响比赛的观赏，然而现场主舞台十多米高的大屏、两边的副屏以及场馆顶部360度全方位的屏幕群，让场内观众处处无死角。而组合多样、素质专业的解说以及构思巧妙，充满演出感的选手亮相方式更是让在现场观看比赛的观众High翻天。不仅如此，此次比赛，更是邀请到了张震岳和McHotdog来现场助阵，现场气氛也是无比高涨！这也开了电竞产业的先河。比赛奖金总额为72万元，也刷新了G联赛总奖金额的新高！



观众热情高涨，五层看台都是人，从早坚持到晚



没见过大世面的小编觉得这排场碉堡了。NBA全明星既视感有没有？



到现场的观众，还可以随机获得主持人递出的纪念品福利。

大众关注度

此次总决赛吸引到了全国多达70家媒体的高度关注，其中亦不乏国内主流电视媒体如上海电视台新闻综合频道等均作了篇幅较长的专题报道，包括JIM在内的冠军均首次以正面形象登陆主流电视荧屏。除了游戏风云频道及IPTV外，国内知名直播网站PPS、PPTV、新浪直播、风云直播等都同步进行了全程直播，收视率创下了电竞比赛转播的新高度。此外，国外游戏直播网站Twitch TV也进行了英语与俄语的同步转播，亦获得了最高同步在线破8万的佳绩！



听说这个奖杯的制作成本就价值不菲

[illegible] 赛事专题

- 冠军 [illegible] 人民币 [illegible]
- 亚军 [illegible] 人民币 [illegible]
- 四名 [illegible] 民币 HPE Yanke [illegible] WE.Tel [illegible]

星际争霸 [illegible] 赛事专题

- 冠军 [illegible] 人民币 [illegible]
- 亚军 [illegible] 人民币 [illegible]
- 四名 [illegible] 民币 [illegible]

[illegible] 赛事专题

- 冠军 [illegible] 万元 WE [illegible]
- 亚军 [illegible] 人民币 [illegible]
- 四名 [illegible] 民币 PE.Rock 皇族

[illegible] 赛事专题

- 冠军 [illegible] 万元 [illegible]
- 亚军 [illegible] 人民币 [illegible]
- 四名 [illegible] 民币 LGD.cn TongFu



猛男Fly在比赛中刚烈坚强，但可惜总是少了那么点运气

末代冠军和新生王者

3月9日，我们一起见证了末代魔兽争霸III冠军被韩国美兽王Lyn摘下；一起见证了星际争霸II-自由之翼版本的末代冠军被天才少年Jim揽入怀中；在阿岳的“爱之初体验”之后，我们看到了5局翻盘与反翻盘的焦灼苦战。G联赛第一个英雄联盟项目冠军，最终还是被世界排名第一的WE.GIGABYTE战队夺得；随着热狗high爆全场的Rap节奏结束，我们又目睹了DOTA2项目史无前例的80分钟体力与智慧的交锋，世界冠军iG战队最终捍卫了自己的王者地位，这也是G联赛第一个DOTA2项目的冠军，这些都将载入史册。



星际天才少年Jim虽然年纪不大，但淡定沉稳，往后发展不可限量



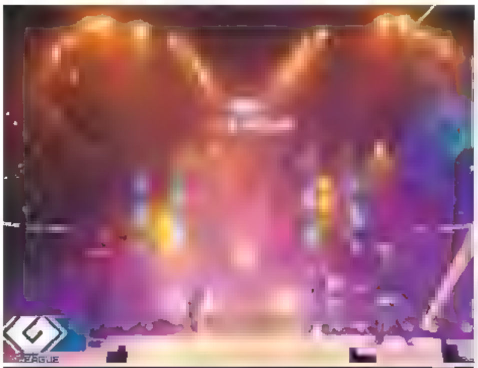
WE战队在获胜后接受媒体采访，队员们都很敬业很专注



LGD国际队虽然大牌云集，但冠军依然是属于能坚持80分钟的IG

激情高昂，圆满落幕

随后阿岳和热狗一起带来《嗨嗨人生》、《自由》等经典曲目，再次把G联赛推向了又一个高潮，4曲连唱也让所有人为之亢奋，所有观众都沉浸在现场火热的气氛中，这不仅是一场决赛，不仅是一次演唱会，更是所有电竞迷和年轻人的欢聚派对！所有人高举双手，随着Rap的节奏，随着摇滚的节拍，舞动出属于我们这一世代的激情和热爱！G联赛2012第二赛季总决赛圆满落下帷幕！



张震岳和McHotdog的演唱会节奏同样适合宅男



现场还有DOTA2英雄造型的妹子陪大家拍照，这位女王看起来很善良（误）

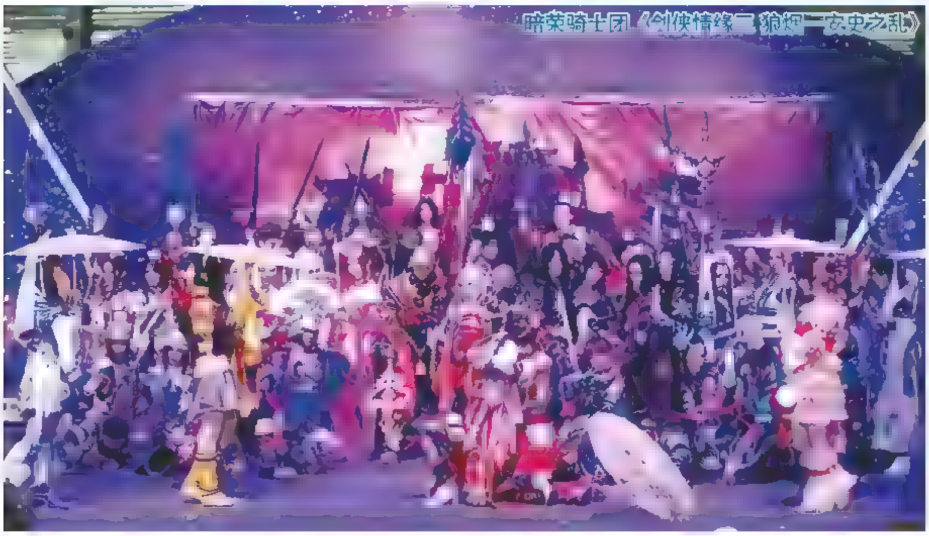
G联赛2012 第二赛季首要赞助商

Tt esports属于中国台湾曜越科技（thermaltake）集团旗下，是全新的全球专业电子竞技设备制造品牌，建立于2010年初，销售网点遍及全球，目前囊括了专业电子竞技键盘，耳机，鼠标，鼠标垫及相关外设背包，线夹，耳机架等全系列产批生产线，成为了继雷蛇、赛睿后，又一在中国内地市场登陆的知名电子竞技外设品牌。

G联赛2012 第二赛季特约赞助商

《龙狼三国》是一款游戏风云出品，以著名漫画龙狼传为剧情蓝本，加以改编的2D横版MMORPG。开发团队精诚设计，力求突破桎梏，以期给玩家全新、有趣的游戏体验。官方网址：www.llsgweb.com

2013 CHINAJOY COSPLAY 嘉年华全国大赛即将全面开幕


暗荣骑士团《剑侠情缘三·狼烟——安史之乱》


橘子山《恶魔城》


风林火山《大鼓达人》

编：Samtown　美：grass

2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛即将荣耀归来，开启崭新序幕。经过了数月紧张的筹备阶段，ChinaJoy组委会已经确定2013年将在全国范围开设11个赛区，覆盖20多个城市，赛事规模相比去年更为宏大。目前全国大部分赛区报名工作已经启动，相信去年经历了十周年庆典的全国大赛给所有人留下了极其深刻的印象，那让我们一起来期待2013年ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛又将造就怎样的神话。想在第一时间掌握大赛动向？想随时了解全国各赛区的即时资讯？请随时关注官方微博与官方微信所发布的讯息，更多详情敬请登录ChinaJoy官方网站：www.chinajoy.net 嘉年华全国赛区及报名联系方式如下：

北京赛区

●承办方：北京德智信文化传播有限公司
●联系电话：13911691840
●报名群：166825323
【预选赛】
时间：4月30日-5月1日
地点：北京国家会议中心
【晋级赛】
时间：6月10日
地点：海淀剧院（待定）


D剧团《中华小当家—动画里没有的那一集》

东北赛区

●承办方：中国·长春国际动漫艺术博览会组委会
●联系电话：15843148556
●报名群：228737569
【预选赛】
（长春）
时间：6月10日-12日
地点：长春国际会展中心
（沈阳）
时间：5月25日-26日
地点：辽宁省全民健身活动中心
（大连）
时间：5月17日-19日
地点：大连星海国际会展中心一期
（哈尔滨）
时间：4月29日-5月1日
地点：待定
【晋级赛】
时间：6月13日-16日
地点：长春国际会展中心


漫言制造《假如·来世》 最终幻想零式


99度动漫社《哆啦A梦》

华东赛区

●承办方：南京辰儿广告有限公司
●联系电话：025-84484922
●江苏报名群：139312303
●安徽报名群：202334504
【预选赛】
（苏州）
时间：4月14日
地点：苏州市体育中心体育馆
（合肥）
时间：4月20日-21日
地点：安徽金种子体育馆
（南京）
时间：3月-4月
地点：待定
【晋级赛】
时间：4月28日-5月1日
地点：南京新庄国际展览中心

陕西赛区

●承办方：西安莫翰霖演出文化有限公司
●联系电话：15389236915
●报名QQ：983323315、2690758985
【预选赛】
（西安）
时间：4月30日-5月1日
地点：西安建筑科技大学本部文体馆
（汉中）
时间：5月19日
地点：陕西理工学院体育馆
【晋级赛】
时间：6月10日地点：五四剧院 备选西安建筑科技大学本部文体馆

华中赛区

●承办方：武汉众行天下文化传播有限公司
●武汉赛区联系电话：027-87292779
●宜昌赛区联系电话：15327621666
●郑州赛区联系电话：18638943843

【预选赛】
（武汉）
时间：4月19日-4月21日
地点：武汉欢乐谷
（郑州）
时间：4月29日-30日
地点：郑州大学体育学院综合厅
（宜昌）
时间：4月30日-5月1日
地点：宜昌市图书馆

【晋级赛】
时间：6月10日-12日
地点：武汉欢乐谷


Sq特效造型工作室《欧美英雄联盟》

山东赛区

●承办方：山东世博文化传播有限公司
●联系电话：0531-87100367
时间：4月29日-5月1日
地点：山东省科技馆

上海赛区

●承办方：上海汉琅文化传播有限公司
●联系电话：021-58366180
●报名QQ·82797650

【预选赛】
时间：3月6日-4月30日
地点：上海复旦大学香辉堂 备选上海华东师范大学、上海交大

【晋级赛】
时间：4月29日-5月1日
地点：上海华侨城欢乐谷


南风社团《最终幻想零式·创世之光》


火锅团《金庸群侠传》

西南赛区

●承办方：成都奥克帝文营销策划有限责任公司
●联系电话：18981716668
●报名群：88030291

【预选赛】
（成都）
时间：5月
地点：成都市华侨城欢乐谷动漫广场
（贵阳）
时间：6月1日-2日
地点：贵阳市亨特城市广场
（昆明）
时间：6月1日-2日
地点：云南省科学技术馆

【晋级赛】
时间：6月11日-12日
地点：成都市华侨城欢乐谷动漫广场

重庆赛区

●承办方：重庆旭荣文化传播有限公司
●联系电话：18680868331
时间：4月29日-5月1日
地点：重庆市南岸区南坪万达广场

华南赛区

●承办方：南宁市飞翔梦工场文化交流有限公司
●联系电话：13307528883
●报名群：143349821

【预选赛】
（南宁）
时间：4月19日-4月20日
地点：南宁国际会展中心
（海口）
时间：6月1日-2日
地点：海口国际会展中心
（广州）
时间：4月30日-5月1日
地点：中洲国际商务展示中心

【晋级赛】
时间：6月10日-12日
地点：深圳欢乐谷（待定）


纳斯德工作室《王国之心之梦回迪斯尼》

湖南赛区

●承办方：湖南省长沙市岳麓区湘漫文化传播有限公司
●联系电话：13723874547
●报名群：67250147
时间：端午节期间
地点：湖南省国际会展中心


波利花菜园《少年jump大乱斗》

ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛是目前国内唯一的全国大型面向游戏动漫爱好者的顶级Cosplay赛事，自2004年至今已成功举办十届，大赛发展的目标是创建Cosplay文化品牌，建立Cosplay在中国认知度、美誉度；推动中国成为游戏强国、文化强国的建设；促进青少年与世界的交流；让全球热爱艺术的青少年尽情参与，开创中国文化产业新模式。与历年赛事相比，ChinaJoy Cosplay嘉年华一直在不断刷新着新的纪录，2012年的比赛规模已经扩展到12个赛区21个城市，参与比赛的游戏动漫爱好者近2万人，最终由全国赛区选拔出来参与总决赛的选手预计超过千人，并在此其中角逐11项大奖的殊荣。总决赛共设团队奖、团队单项奖及个人奖、特别奖等若干奖项，总奖金超过人民币六万元，如此声势浩大的赛事已经成为迄今为止我国规模最大、参与人数最多、质量最好的游戏动漫角色扮演比赛，并受到国内外各界的强烈关注。2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华全国总决赛将于2013年7月25至28日在上海新国际博览中心举行，我们希望今年有更多带着梦想带着热血的孩子们来到上海为自己的神话所拼搏，与此同时我们也祝愿第十一届ChinaJoy的举办圆满成功！2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华，无限精彩，敬请期待！

乾坤一剑 醉逍遥系列 游戏发布会 古天乐TVC《挑战》首发

编：Samtown 美：咖啡

《醉逍遥之乾坤一剑》游戏新版发布会今日在上海召开，代言人古天乐亲赴发布会现场，大赞最爱新资料片的跨服战场，并表示将亲率古天乐军团参与《乾坤一剑》13年千万现金公会争霸赛，为新资料片特别摄制的TVC广告片《挑战》也在发布会现场首次对外公布。据悉，这次的游戏发布会主要是为了《醉逍遥之乾坤一剑》的最新资料片的宣传造势。在新资料片中，跨服战、双人坐骑、新版时装等元素都将一一呈现，特别是游戏的跨服战，将突破服务器区服的限制，让来自于不同服务器的玩家在同一个特定时空内一争高下。古天乐本人，也在发布会现场表示，他也在玩《乾坤一剑》，他最爱玩游戏的跨服战。如果你也玩《乾坤一剑》，说不定会与古天乐不期而遇呢！

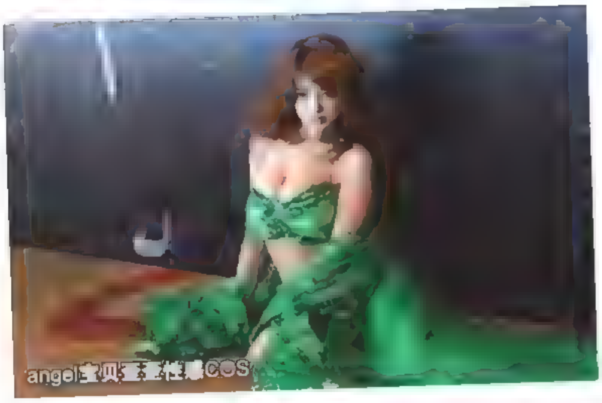
古仔现身发布会现场

古天乐，作为香港乃至整个华人地区家喻户晓的影视明星，他所塑造的《神雕侠侣》杨过、《圆月弯刀》丁鹏、《寻秦记》项少龙等武侠人物影视人物入木三分，深入人心。此次，作为武侠网游《乾坤一剑》的形象代言人，古仔非常期望古迷朋友们能和他一起爱上这个游戏江湖，一起打拼天下。所以整个发布会现场，关于古天乐和武侠这两个元素也是最为突出和醒目的。明星也爱武侠，明星也爱网游，明星也会和普通玩家一起下副本，一起抢城池哦！

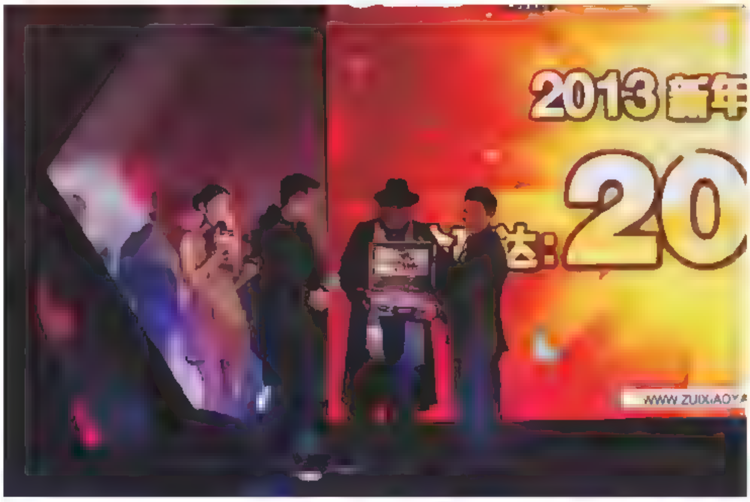


古天乐现场鼎力推荐

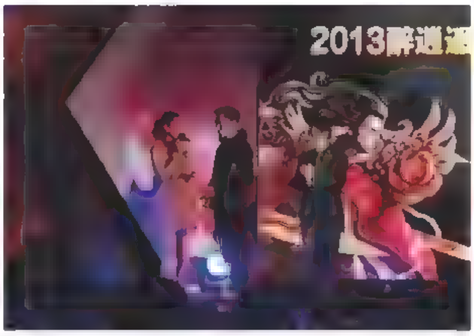

发布会现场


angel宝贝[illegible]性感COS

TVC广告片现场首发



为本次新版本的发布，古天乐早在今年1月就开始早早筹备和拍摄了用于新版宣传的TVC广告片，早前透露的花絮视频中，古仔在片场严谨、兢兢业业、一丝不苟的表现，令大家都特别佩服，发布会上，这部命名为《挑战》的TVC广告片全球首发，为大家讲诉了一个关于游戏与现实人生的交融，发生在虚拟时空趣味话题，将《乾坤一剑》所要呈现给大家的武侠江湖介绍给大家，欢迎对武侠有梦的玩家加入这个江湖一同体验。武侠江湖无限精彩，勇士们，Let's Go！挑战自己，展望未来！《乾坤一剑》，你可以为自己而战！



用心做好纯正格斗游戏 炫斗之王主策划专访

编：Samtown 美：咖啡


《炫斗之王》主策划王宇

《炫斗之王》（简称"XD"）作为首款纯正格斗网游，是网游市场中非常有辨识度的产品，游戏整体风格偏硬派，连招爽快、打击感和战斗模式也颇为热血。近日，《电脑游戏攻略》对《炫斗之王》的主策划王宇进行了专访，希望格斗爱好者们能通过此次专访进一步了解《炫斗之王》的开发历程和游戏特色。

《电脑游戏攻略》记者，以下简称"记"

《炫斗之王》主策划王宇先生，以下简称"王"

记：您能否简单介绍一下《炫斗之王》的开发历程？游戏未来的目标是什么？

王：《炫斗之王》从2009年就开始了基础研究工作，经过长时间的磨砺后终于在2011年对外发布，并在2012年开始测试。这么长的时间里，我们一直在不断打磨单局的品质，力求在网络时代提供给玩家最纯正的格斗体验。

记：相比传统MMO网游、页游的强势，《炫斗之王》的优点卖点在哪里，游戏将如何运营？

王：我们相信只有提供差异化、独特性体验的游戏才会受到玩家的欢迎，FTG题材就是《炫斗之王》最大的优势，同时我们也将在角色设计、操作手感、单据流畅性等方面持续提升。《炫斗之王》的运营将以竞技比赛、全民格斗为主轴，让玩家体验到最本源的格斗乐趣。



《炫斗之王》热血内测火热进行

记：大家都知道格斗游戏比较适合用摇杆和手柄来控制操作，而PC电脑游戏却是以键盘操作为主，在这方面有什么好的建议吗？比如键盘操作的诀窍？



《炫斗之王》游戏截图

王：格斗游戏起源确实是摇杆和手柄，《炫斗之王》在键盘操作上做了极大的努力，在精确性、容错性上均达到了非常理想的状态，甚至于在角色设计的时候，还专门为键盘设计了一些操作技巧。我们首届精英赛的冠军就是使用键盘战胜的格斗大神"小孩"，可见键盘也可以打出一片天地。

记：有不少声音说《炫斗之王》很多地方都很类似日本经典格斗游戏《拳皇》系列，对此您如何看待？

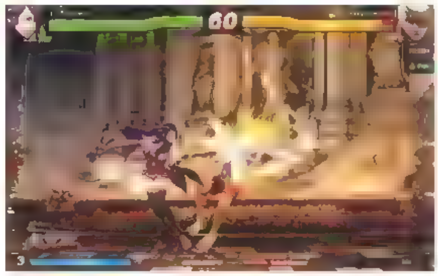
王：《拳皇》系列是格斗游戏里程碑式的产品，是所有80后男生不能磨灭的集体回忆，《拳皇》、《街霸》等格斗游戏共同定义了FTG这个题材。《炫斗之王》选择了FTG题材，就要将FTG最好的一面展现出来，我们在数年的时间里，反复邀请了许多格斗玩家上门进行体验，不断根据他们的反馈调整，希望最终提供给玩家最好的FTG网游。

记：能否介绍一下关于战队和赛事这方面的情况，游戏赛事目前还没开放，今年会有哪些计划？

王：战队和赛事是格斗游戏天然的需求，《炫斗之王》将会为个人、战队提供全方位的赛事体系和足够有吸引力的奖金。在2013年，《炫斗之王》将会启动第二次内测精英赛。

记：关于2013年4月2日开启的激爽内测，《炫斗之王》会有哪些全新的系统提供体验的？

王：将会主打擂台系统，支持万人观战，同时也会出现使用武器的新角色，其他内容暂时保密哦！



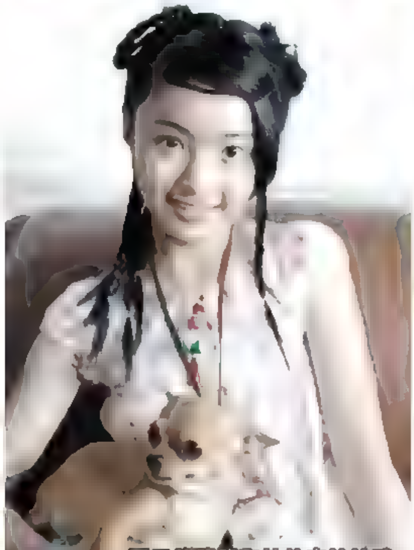
记：最后想对喜爱格斗游戏的朋友们说些什么？

王：希望所有的格斗爱好者都能够关注《炫斗之王》，关注纯正格斗。《炫斗之王》官网：http://xd.qq.com



热血60秒-艾尔·布鲁




夏天的鹭鹭和她的吉娃娃哦!

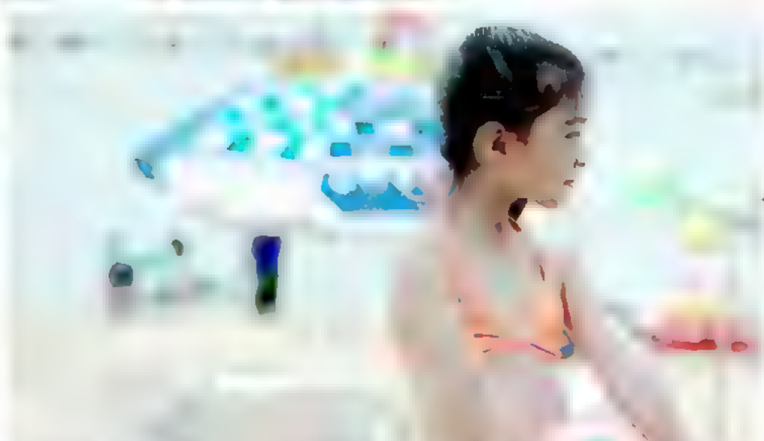
郭柏鹭
妹妹今年十六岁



个人档案

姓名：郭柏鹭
昵称：鹭鹭
生日：1997年9月25日
籍贯：辽宁省大连市沙河口区
身高：161cm　　体重：48公斤
留学国家：日本福冈县（2006年-2008年）
就读学校：大连格致中学初三（九年级）
性格特点：幽默风趣、乐天达观、热心助人
兴趣爱好：音乐、体育、交友、艺术、宠物
好朋友：郑语嫣


我也是奶茶妹哦

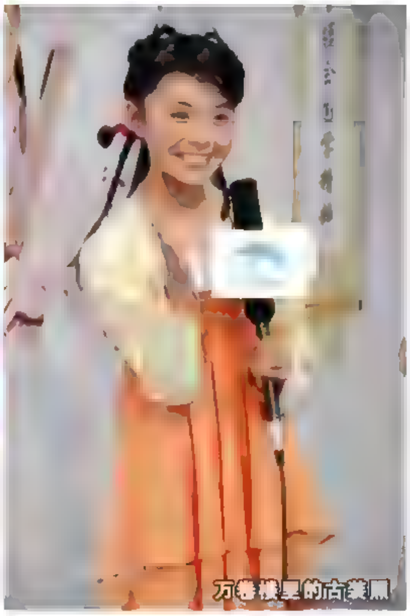

很稀有的妹纸泳装照哦

郭柏鹭自2003年起至今先后参与拍摄《心火》《决不妥协》《万卷楼》《倚天屠龙记》《你是我的生命》《正义联盟》等9部电视剧和5个平面广告代言；2003-2006年参加历届大连国际服装节童装T台展示；学习小提琴、芭蕾、模特表演、绘画等；文化课成绩优异，荣获校全优生等称号；2009年回到大连并在11月获得了“少年大世界杯”美丽祖国我来夸主题征文一等奖。





学生妹是大叔的最爱，哼哼！



万卷楼里的古装照

大家好！我是鹭鹭，谢谢大家的支持与关心！我一定会努力的。其实从来不觉得自己和其他同龄人有什么不同，甚至因为被人说起拍戏的事情会觉得有些害羞，反正心情很复杂，说不明白。我也相信，所有的小女孩都一样，可爱，单纯，纯洁，简单而又快乐的。

我喜欢看书，大多是课外书，很多很多，比较杂，不喜欢电子书，喜欢捧着书，一页一页翻看的感觉，喜欢书的味道。动画片也比较喜欢看，很多动画电影都看过，也会被感动流泪。但关于最喜欢的演员，不是很喜欢，真的很少看电视，是不是很矛盾呀？所以很多明星我都不认识，都是爸爸妈妈解释给我听，不过这样也好，心情就很平静了，因为都不知道他们是谁，没有具体的概念。







今年初新拍的写真集，是不是更有女人味啦！



动漫生活铺

编：阿宅 美：grass

四月の新番

四月新番中有大量的续作，有热血激斗的(o# ° 曲 °)o 、有清新搞笑的o(*≧▽≦)ツ 、有无节操恶搞的o(*￣▽￣*)ゞ 、还有汹涌卖肉的o(*////▽////*)q ，总有一部和你口味，一起烂看看吧。

恶魔阿萨谢尔在召唤你第二季

声优：浪川大辅、佐藤利奈、小野坂昌也

作品中的芥边是一位表面上有自己事务所的侦探，但实质上他是一位能够召唤并与恶魔立下契约的恶魔使“恶魔侦探”。他通过召唤不同的恶魔来处理侦探事务所的委托，而他所召唤的恶魔基本上都是一个个的笨蛋，如只懂性骚扰但又超贱的阿萨谢尔、喜欢吃排泄物的贝西卜，或决心与芥边结婚但又嫉妒心很重的温蒂妮，当然，还少不了作为助手的半工半读生佐隈玲子。透过他们如何处理委托，大家便可体会到他们的搞笑才能了。



我的妹妹哪有这么可爱第二季

声优：中村悠一、竹达彩奈、花泽香菜



桐乃回来了！真的回来了！

由日本小说家伏见司撰写、神崎广负责插画的轻小说《我的妹妹哪有这么可爱！》改编的动画作品，亦是电视动画《我的妹妹哪有这么可爱！》的续作。动画的制作方由原第1期动画的AIC Build变更为A-1 Pictures，其他主要制作班底则保持不变。

写真女友



声优：岛崎信长、伊藤加奈惠、中原麻衣

本作是通过拍照和女孩们增进感情的恋爱模拟类游戏。主人公收到父亲送的高级照相机之后，决心让不变的日常生活发生变化。游戏的目的是在两个月后的学院祭中向喜欢的女孩成功告白。玩家需要在平时前往各个场所，体验和女孩们发生的各种事件，享受在多种环境下为女孩们拍照的乐趣。

革神语

声优：冈本信彦、松冈祯丞、高垣彩阳



与人共生的百万神明生存的神话世界。相隔了60年，这里进行着治国的秘女王交接仪式。然而，在缺少女子的秘女族中，作为男生的阿纳塔穿着女装出现在仪式上。可是，秘女王

革神语漫画第一卷(20张)的下臣12神鞘把他牵连进**当中，亚纳塔就这样背负着谋杀秘女王的罪名，和被追捕的身份。然后，他逃进了森林被巨木所吞食……

革神语漫画第二卷(12张)另一方面，现代的高中生·日之原 革在学校被欺负，以及被亲密朋友所背叛，陷入了绝望的深渊。“来消灭我吧……”在这样想的瞬间，众神之国突然开阔在眼前！！已经解开了封印的众神之国……被卷入命运漩涡的少年革的异世界幻想曲！！

翠星的伽鲁冈缇亚

声优：石川界人、金元寿子、茅野爱衣、阿澄佳奈

在遥远的未来，银河的尽头。人类正与异形的怪生命体展开生存之战。在激战中，少年兵莱德与其乘坐的人型机动兵器Chamber 一起被吞



入了不明的时空。在进入人工冬眠的状态后逐渐苏醒的莱德，来到了被遗忘的边境行星——地球。被海洋包围的地球此时以及是一片汪洋，地球上的人类们靠乘坐巨大的船只移动，同时不断打捞这旧文明留在海底的物品生存。被船队搭救的莱德登上了其中一艘大船Gargantia，而由于语言、文化、习惯等的不同，莱德对未知的环境感到非常困惑。但无可避免的他必须去学会如何与Gargantia上的人们共同生活，其中还包括少女艾米。于是。不同于战斗的，充满惊喜的翠星生活开始了！

打工吧！魔王大人

声优：逢坂良太、日笠阳子、东山奈央

本作主要讲述了曾经席卷了圣十字大陆安特伊苏拉的魔王军，被勇者所率领的反抗军逼入了绝境，所以魔王撒旦只好从异世界之门撤退前往门对面的现代的日本。现代日本不存在魔力的概念，所以想要打开门回到原来的世界是一件十分困难的事情。以东京笹冢的三坪大房间为住处的魔王改名为“真奥贞夫”，为了能征服日本，作为自由职业者的他以成为正式员工为目标而努力拼搏。而追赶魔王而来到这里的勇者艾米莉亚，在这个不存在天界之力“圣法气”的日本里也和普通人一样，以“游佐惠美”之名担任约聘员工，并且以打倒魔王为目标奋斗。



变态王子与不笑猫

声优：梶裕贵、小仓唯、石原夏织

整天脑中都只想着女孩子的衡寺阳人，被田径社社长钢铁之王指定为下任社长。阳人加入社团，纯粹是为了偷看游泳社的泳装，因此认为自己不适合担任社长，却又说不出真心话，一直没办法拒绝。某天，小学以来的好友朋太告诉阳人，自从向不笑猫像许愿后，自己满脑子的桃色烦恼便消失无踪。阳人向他仔细询问后得知，只要把供品献给不笑猫像，就能够把自己不需要的东西，转送给需要的人。阳人在半信半疑下，抱着死马当活马医的心态，前往猫像所在的一本杉丘陵，打算把自己的“表面工夫”丢掉。到达目的地时，碰见了名为筒隐月子的少女。两人一聊才发现，原来月子也是要向猫像许愿，把自己的“真心话”送出去。两人一同许愿后，阳人用来绑供品的皮带和月子供奉的肉包突然消失不见，同时阳人的表面工夫与月子的真心话也就此消失。阳人失去表面工夫后，常不自觉地把自己内心的想法说出来，害的全校师生都认为他是变态而避着他，还被取了变态王子这个绰号。失去真心话的月子，则再也无法做出任何表情。阳人和月子联手，为了取回彼此失去的能力四处奔走，最后终于让阳人发现了只作表面工夫的少女小豆梓。梓带着的项链看起来很像献给猫像的供品，阳人判断自己的表面工夫就是被猫像转送给她，决定想办法向她取回。



RDG濒危物种少女

声优：早见沙织、内山昂辉、福山润



故事讲述的是就读凤城学园的15岁少女泉水子，自少便在熊野古道的玉仓神社之中长大。泉水子是名颇害羞的少女，而且所有给她触碰到的电子产品也必定损坏。当她想到想离开这熊野古道并往城市里居住的时候，她的监护人雪政却建议她往东京的鳳城学园就读，并逼他的儿子深行与泉水子同行，以便照顾她。起初，泉水子与深行也互相讨厌大家，但当一件怪异的事件发生在今年以“战国时代”为主题的学园祭上，他们的关系便产生变化。在这事件中，泉水子得知她是姬神的最后一名依代，而深行则是泉水子的山伏守护者。作为姬神的最后一名依代，作为濒临灭绝的姬神依代，泉水子与深行将展开改变世界的事件。

革命机Valvrave

声优：逢坂良太、木村良平、濑户麻沙美、户松遥

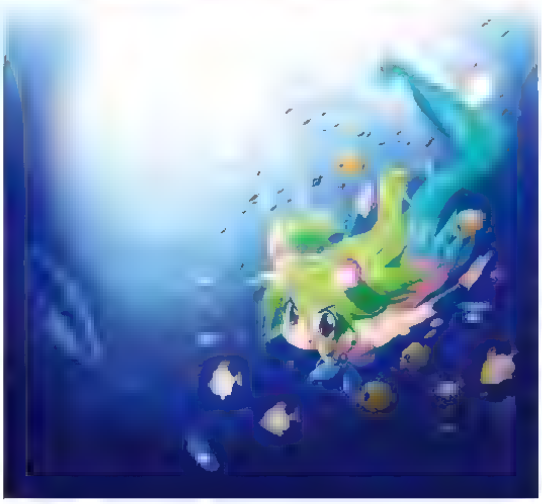


故事发生的舞台是一个随着宇宙都市开发，人类总人口的百分之七十都转移到宇宙生活的时代。这个时代存在着两股强大的势力，分别是由军事同盟发展起来的“多尔西亚军事盟约联邦”，还有推行扩大贸易的“环大西洋合众国(ARUS)”。经济繁荣的“吉奥尔”是一个中立的小国，生活在吉奥尔的高中生时缟晴人，在多尔西亚军侵略的时候发现了谜之人型兵器“Valvrave”，由此揭开了故事的序幕……从公开的宣传图看来，这部作品讲述的是两名少年之间的羁绊。

人鱼又上钩

声优：到阿宅截稿日还木有公布啊_(:з」∠)_

闲来无事就爱钓鱼的少年拓朗，某天在海钓时，钓起了一只说话带有奇怪口音的神奇美人鱼．室见。实际年龄不详的室见，明明是美人鱼，却像年过30岁的单身OL一样，闲来无事就是找三五好友连喝几摊不醉不归，只是它的三五好友，似乎都不太平凡耶……充满装傻&吐嘈的历史、神话、物种大乱斗搞笑漫画，人鱼室见，装傻上钩！



恶魔幸存者2



声优：神谷浩史、冈本信彦、泽城美雪

《女神异闻录：恶魔幸存者》的续篇。

故事发生日本东京，同时还将由东京扩张到日本其他的主要都市。每一周均有一次神秘的侵略者袭击日本，同时，因为某件事情的缘故，而觉醒成为了「恶魔使者」的少年们展开全新战斗，获得了与神秘侵略者对抗的力量。但是他们所剩的时间只有7天……

AIURA

声优：中岛唯、饭田友子、田村奈央



本作的原作算不上是人气作品，甚至因为连载杂志也并非畅销杂志的缘故，连知道的人也并不多。但从作品的介绍来看，却很对在《幸运星》《K-ON!》等日常作品中而尝到甜头的角川书店的胃口。此前在同杂志连载中的《日常》也被动画化，同样打着“日常”称号的本作会不会成为下一部《日常》呢？

YUYU式

声优：大久保瑠美、种田梨沙、津田美波



由日本漫画家三上小又作画的四格漫画。漫画在芳文社旗下的漫画杂志《漫画Time Kirara》2008年4月号上开始连载。标题中的“YUYU”取自该作三位主人公均以“YU”开头的名字。故事主要描写的是“情报处理部”的三位成员——野野原柚子、栎井唯、日向缘，她们将自己有些在意的事情在网络上进行调查的懒散、插科打诨的日常生活。

DATE · A · LIVE

声优：岛崎信长、井上麻里奈、富坚美铃、竹达彩奈



五河士道只是一名普通的高校二年生，然而在在四月十日，随着一场奇怪的大爆炸，一名身穿盔甲手持大剑的神秘少女出现在了他的面前。这名少女的正体是“精灵”，是会给世界带来灾难的存在，而这名少女也正遭到对精灵部队·AST的攻击。于是，有着会去帮助有困难、悲伤的人的温柔性格的士道，主动提出要与精灵进行交涉的任务，随后，世道发现了自己拥有的特殊体质，那就是通过接吻，来吸收并封印精灵的力量，并且将精灵受到致命伤恢复再生的能力。

我的青春恋爱物语果然有问题

声优：江口拓也、东山奈央、早见沙织



别扭的，没有朋友，没有女朋友，对着那些讴歌青春的同学吐槽着“他们都是骗子，都在说谎，快点爆发吧我”的男主角的爱情物语，将来的梦想是“不工作”——这样的高中生八幡被生活指导老师的带到了学校第一美少女雪乃所属的“侍奉部”，与美少女意想不到的相遇……怎么想都是恋爱故事的展开吧！？但是雪乃却无论如何都原谅不了八幡那令人残念的糟糕性格！不断轮回着的充满问题的青春——我的青春，到底怎么了！？

进击的巨人





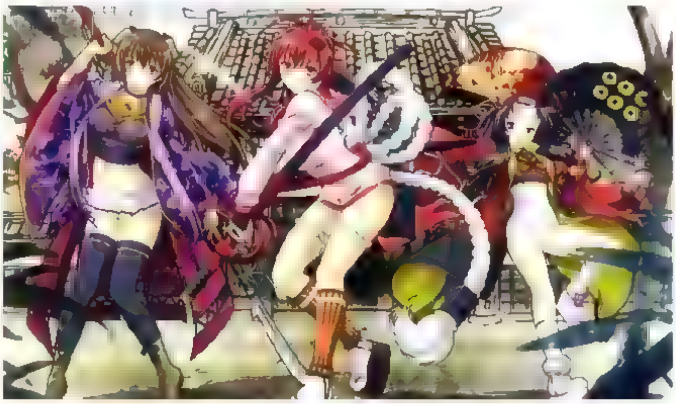
声优：梶裕贵、石川由依、井上麻里奈

悠长的历史之中，人类曾一度因被巨人捕食而崩溃。幸存下来的人们建造了一面巨大的墙壁，防止了巨人的入侵。不过，作为「和平」的代价，人类失去了到墙壁的外面去这一「自由」……主人公艾伦·耶格尔对还没见过的外面的世界抱有兴趣。在他正做着到墙壁的外面去这个梦的时候，毁坏墙壁的大巨人出现了！

百花缭乱第二季

声优：悠木碧、平川大辅、钉宫理惠

故事发生在21世纪初叶的日本，此时的年号是“平诚”。虽然锁国政策已经完结，但德川幕府的统治还在继续。在富士山的山脚有一间巨大教育机构·武应学园塾。这里的部分学生对德川家进行反抗，学生会执行部称其为“丰臣狩猎”，并对其进行镇压。本作的主人公、柳生道场的代理师傅·柳生宗朗虽世代为德川效力，但他却对执行部的镇压行动抱有疑问，为此却被学生会命令撤走道场。撤走期限即将来临之际的一天晚上，宗朗像往常一样进行修炼，突然从天花板堕下一名手持双刀的全裸美少女。自称柳生十兵卫三严的少女击退了强袭道场的服部忍者，从此之后，就有众多日本历史上的武将以少女身份出现在宗朗面前。



潜行吧！奈亚子W

声优：阿澄佳奈、喜多村英梨、钉宫理惠

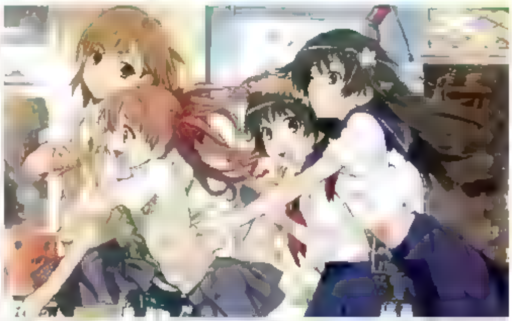


第二季终于来了，真寻继续身在福中不知福么？

故事以克苏鲁神话为基础，是讲述高中生八坂真寻，在某天晚上突然被怪物袭击，此时出现搭救他的，就是自称克鲁苏神话中外神之一的银发美少女奈亚拉托提普（昵称奈亚子）。身为宇宙人的她是神话中可以自由变化外表的“无貌之神”，由于其他的宇宙人正准备攻击真寻，所以才会被派遣到地球来保护他，之后更展开同居生活。

某科学的超电磁炮S

声优：佐藤利奈、新井里美、丰崎爱生、伊藤加



根据日本小说家镰池和马原作、漫画家冬川基作画的漫画《科学超电磁炮》改编的动画作品，亦是电视动画《科学超电磁炮》的第2期动画。原作漫画是以轻小说《魔法禁书目录》中的人物御坂美琴为主人公而展开的故事，作为动画第二期的《科学超电磁炮S》则以漫画版“妹妹篇”剧情为主线。

装逼指南

我叫坂本我最屌

日本漫画家佐野菜见的作品，讲述的是一位叫坂本的少年各种炫酷狂拽霸气的学校生活。

坂本有着帅气的外形和完美的气质，受班里女生的狂热追捧，也因此受到班里某些男生的嫉恨，坂本的故事就是从男同学各种各样的刁钻为难开始的！坂本处事不惊，用各种各样颇为离奇的招数，无比帅气、风骚地为自己化险为夷，并且每次都会收获对手的欣赏。此作品于微博一夜爆红，坂本也被称为“好屌好风骚好想抽他但是好喜欢”的传奇角色！



首先不得不承认，坂本同学本身就是名帅哥。





作为转校生一露面就帅气地接住了黑板擦瓦解了恶作剧。

不走寻常路的装逼方式阿宅上学时也曾尝试了很多，只是结果比较的杯具。



椅子被别人拉掉之后，居然……居然还能维持坐姿。



用圆规的针为同学挡住了胡蜂的刺击！



最后用圆规把胡蜂降服……

童鞋们，有木有被坂本迷住呢？



玩家交流 特别版 编辑部跑团之末日大逃亡

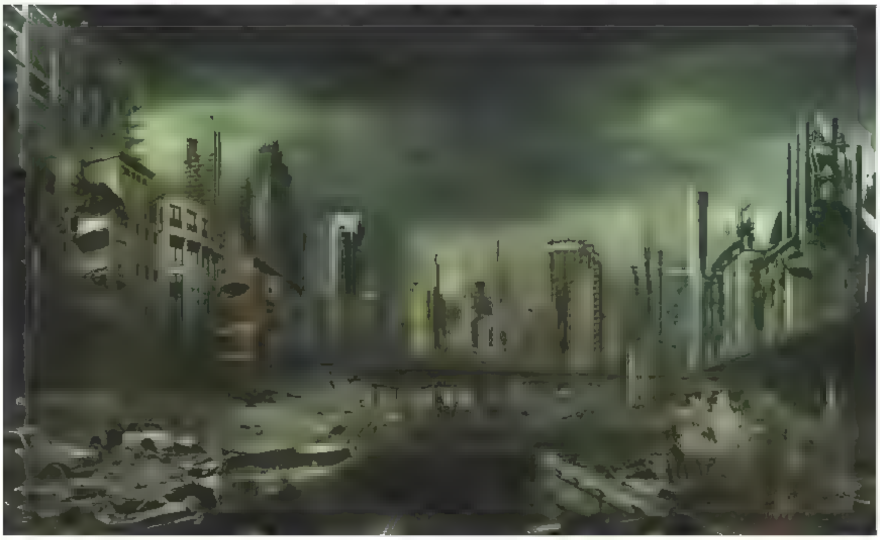
电攻百科 新跑团游戏

由传统TRPG演变而来，与网络游戏以及卡牌桌游类有所区别。简而言之就是兴趣相投的好友围坐一起（论坛、微薄都可以），选出一个作为GM，负责设定世界和当下任务，其余玩家扮演自己想要扮演的角色——英雄、贫民甚至可以是怪物，根据GM的设定YY自己的故事。玩家可以互相质疑故事逻辑性或使用自己的角色和对方进行故事互动（组队或者PK）。

这是一种原始而有趣的游戏方式，玩家可以通过脑补游戏画面将自己融入幻想世界中。

此外，写下的故事在旁观者看来还是一些不错的读物哦！





故事背景

在宇宙另一头的平行世界中，S市（参照上海市）正发生一场突入袭来的灾难，末日正在降临……我们的逃亡故事就从这里开始！

某春光明媚的午后，众小编正在撸啊撸的世界中酣战，突然外面一道诡异的闪光——顿时让人头晕目眩，一个个都昏死了过去。

一段时间后，故事的主人公渐渐地恢复意识……

世界设定

1、S市有90%的人类瞬间消失，剩下8%的人变异成为了僵尸，只有2%正常人。

2、街道上车辆失控相撞，乱作一团，几乎无法行驶汽车，自行车可以。

3、通讯信号消失，应急供水供电仅能维持72小时。

4、僵尸散布各处，但很少有结群的。行动缓慢，力量惊人，靠吃腐肉和活人为生，火焰能逼退它们，爆头或砍头攻击才能把它彻底杀死。

5、精神失常的人和暴徒也有，但少见。

补充设定

1、国际救援部队飞机在空中撒传单让地面幸存者知道撤退地点。

2、高架道路也是车辆乱作一团，无法开车，并存在一定量的僵尸。（也就是中环内环外环什么的都很难同行）

3、逃亡第一日离太阳下山还有4小时，由于供电有限，晚上只有繁华路段才有街灯照明。

4、僵尸喜欢黑暗的地方。

逃亡终点

浦东国际机场，国际救援部队在那有飞机救残存的人类。

第一日目标

突然醒来，搜罗装备，开始逃亡。

2013.4.X PM 02:20 小K

携带装备：头巾、外套、书包、水壶
武器：消防斧头



正在撸啊撸的编辑部的我们正要兵推三路，而我马上超鬼的关键时刻电脑屏幕突然一片漆黑，难道这是上天对我的眷顾，还没来得及庆幸就已经昏睡了过去。

再次醒来拖着沉沉的脑袋看到其他的小编还都在昏迷，扭过头去窗外已经是硝烟弥漫，这……难道是世界大战了？！

而跑出办公楼，正有几个僵尸在院子里的操场上打篮球（其中一个竟然还表演了一个360度大风车灌篮，只恨我们的铁架篮筐瞬间夭折了），拍了拍自己的头，难道我成了《我是传奇》里的威尔斯密斯？这就是怎么回事？

在回头看看其他的基友们，还都是昏昏沉沉的，正在我手足无措之时，天上飘下的传单给我指出了方向一浦东国际机场。那还等什么，还不速度出发，再晚了连路都找不到了。还好游戏里电影里这样的场面早已见怪不怪了，于是乎我带上自己的书包装好自己的水杯准备出发了，来到门口，一把消防斧吸引住了我。外面谁知道还有多少僵尸等着我呢？就让我拿着这把斧头为好基友们杀开一条血路吧！难道我成了斧王不成，冲锋陷阵我最前，顿时充满勇气的杀了出去。

刚一出门就看到一个僵尸站在门外，不过这僵尸看的眼熟，管不了那么多了，一顿狂转最后一个无敌斩速度解决。回看大楼，在看看街外，路途漫漫，艰难险阻啊……

仰天长叹，背上我的斧头，慢慢消失在了烟雾之中！

2013.4.X PM 02:28 X先生

携带装备：眼镜、西装、背包、手机、钥匙、钱、书、笔记本、打火石、胶带
食物饮料：可乐、果汁、膨化食品
武器：无（可乐？）



X先生醒来后，还想着先把游戏打完再说，却发现对手已经全部掉线。

为了庆祝首胜，他去对面办公楼下的自动售卖机购买饮料，获得了10罐可乐和6罐果汁。

携带饮料回来的路上，遇到了一位步伐诡异的路人。X先生依靠自己多年的游戏经验一眼看穿它是一只低阶僵尸。于是他从容地扔出手中的可乐。两罐听装可乐正中僵尸头部，暂时地击晕了僵尸。

就在这时，他发现了天上飘落的传单。也了解了世上发生了如此不幸的灾难（喂，这都是设定好的。）

那么面对现实吧。末日之后的早期几个小时最为关键，首先要冷静下来思考一下怎么应对。

虽说“马上收集饮用水和工具”是第一反应，但是等等——从编辑部到国际机场不就是50多公里的路程吗？步行一天就到了呀，毫无压力。

携带过多物资会引来贪婪的暴徒，也会拖慢跑动节奏，几罐含糖饮料已经足够维持一天的能量。

跨过黄浦江是一个障碍，必须走桥梁、隧道等的人群密集地带。最好先获得望远镜类的侦查手段，避免危险。

办公室里其他能利用的东西不多，携带书本可以表明自己尚有理智，避免被当作僵尸误杀。纸张也是很好的引火材料和填充隔热材料。

出门装就这样，动身吧。所有人多的地方都有可能聚集有僵尸和暴徒。尽量选择偏僻的道路。夜里视野不好不适宜赶路需要寻找干燥温暖安全的环境过夜。

暂定两个目标：1寻找侦查工具。2寻找过夜庇护点。

2013.4.X PM 02:35 阿宅

携带装备：t恤、背包、手机、钥匙、相机、钱、笔记本、瑞士军刀
食物饮料：巧克力、矿泉水
武器：无

头好痛……勉强能够坐起身来……

居然在洗手间晕倒了，果然睡眠少呢。晃晃悠悠地爬起来，身体的控制貌似还没完全恢复，只好依着墙壁往前走。



好不容易走过长廊打开门——灯光炫目的会场，“****发布会、次世代MMORPG大作”舞台后的银幕上这么一排华丽的标题，后台好像还有工作人员在忙绿。

这是哪里！

我是来……

记不起来！！！

我是……

呃！头痛！！！

要冷静！我这么告诉自己，冷静下来找找线索。

身上有个背包，里面有一个相机、一块巧克力、一瓶矿泉水，一把瑞士军刀。口袋里有一部手机、一串钥匙、一个钱包——对了！就是它，里面或许有证件。

翻开钱包并没有发现什么证件，只有一些现金和几张相同的名片——阿宅、电脑乐园游戏攻略、编辑……这或许就是我。

自己瞎想也没用，还是找会场的工作人员问问吧。

我打开后台的门，被眼前的场景惊呆了——一群畸形的人形生物趴在地上围成一圈啃食着什么，似乎听到了开门的声响，都抬起头望过来。

丧尸！！！

2013.4.X PM 02:43 咖啡哥

携带装备：t恤、手机、打火机、手表、香烟、挎包
食物饮料：半包饼干、矿泉水
武器：无（硬币？）



我好像睡了20多分钟，抬起头来编辑部里空无一人——奇怪，怎么撸着撸着就睡着了呢？完全想不起来刚才发生了什么事情，好像我们快赢了……

头还有点昏昏沉沉，神智并没有完全清醒，只觉得肚子也有点饿了，还是先去买个下午茶吧。

室外的空气中弥漫着一股刺鼻的焦味，似乎是橡胶烤糊了。走出工作园区，眼前景象让我微微地亢奋了一下——街上的车辆横七竖八，不远处有几辆已经烧的看不清里面有没有人了。似乎能看见对面园区几个保安摸样的人在移动，样子很奇怪，但以我多年的游戏经验，这货应该就是个僵尸——好像一瞬间我明白了什么：哦……原来是丧尸围城……

很奇怪我的心情居然如此淡定，难道末日游戏玩多了都这样？——果然意识还未完全清醒啊。

突然，前方五步的车里有啥东西爬了出来，慢慢地非常不自然地站了起来……我去年买了个表，这么快就碰到送经验的了？！我驻足不动，屏息观察着：这货变异前应该是漂亮的妹子，哇，短裙黑丝，终于有幸见到“一大波僵尸了”？从宝马7的后座里爬出来，难道是个小三？嗯嗯……反正肯定不是正牌。慢着，不对，想着想着跑题了！战术，哥现在要想的是战术，怎么对付她（or 它）。好吧，先想想身上有什么东西可以做武器的。咳，似乎只有一个打火机加四块钱硬币……加一起也砸不死它吧？！要不吃手空拳放到它？不行，哥是个正派的人，即便是僵尸也不能欺负女同胞……

正当我的大脑在高速运算着种种可能性的时候——眼前这货忽然掉进一个无盖窨井里了……扑通一声，粪水溅出。“哇靠，还真要感谢那位偷窨井盖的老兄啊！果然是送经验的，可惜了这么好的身材！”我喃喃自语道，并走上前去准备再观赏一下那在粪水中扑腾的美人僵尸，忽然看到窨井边有一张传单样的纸，虽然刚沾上一些便便，但还是能看清上面写的内容：大致就是设定里写的内容啦，此处省略……

浦东机场啊，这么远，难道要徒步？瞅着开车坐地铁什么的肯定是不行了。那就先回编辑部整理一下路上能用的！

此时距离日落还有三个半小时。

2013.4.X PM 03:02 小i

携带装备：白色风衣、头巾、背包、各种药品
食物饮料：无
武器：防狼棍



我已经不记得趴了几个时辰了，只知道四周一片寂静。我揉揉眼，抬向窗外。阳光正好，透过窗子照在身上，暖暖的。如此宁静的午后，正是继续打盹儿的好时段……等下，宁静？不对啊！我现在不是应该在办公室么？刚才……刚才我做了什么来着？我扫视一周，桌面上众编辑好基友们的电脑显示器仍大亮着，画面停留在召唤师峡谷的河道。刚才我们正在组团打大龙呢，就在快解决了男爵的最后时刻，眼前一阵刺眼白光，双耳感受到一股强烈的轰鸣。那一刹，时间仿佛停止了。我失去意识地睡了过去，然后……然后，就一点记忆都没有了！

发生什么事了？我的基友们都去哪儿了？凭借女生的第六感，我能判定一定是适才某

颗小彗星不小心撞击地球了！窗外飘进一张宣传单，拾起一看……天哪！僵尸！路上有大把僵尸！“李冰冰是怎么办事的！竟然还让僵尸们穿越到了S市来！”这声咒骂并不是出于女人间的嫉妒，我发誓。总之，天有不测风云，还是带上放狼利器的好。我随即收拾了行装，背起防狼棍，向着浦东国际机场出发了。

2013.4.X PM 03:50 P羊

携带装备：风衣、帽子、挎包、背包、水壶、钥匙、MP3、手机、绷带等等……
食物饮料：无
武器：无



虽然孔子曰“中午不睡，下午崩溃”，但是P羊从来没有午睡的习惯，所以说，如果P羊撑不住居然趴在桌上午睡起来，那一定意味着天下即将大乱啦！果不其然，四周可以听到P羊最近玩的几款僵尸游戏里才有的熟悉声音，我可以清楚地辨认出左耳朵听到的是指甲挠玻璃的声音，右耳朵听到的是脑瓜狠狠磕门的声音。还能怎么办，P羊求生守则的头条就是“不伤害他人，不伤害自己，不为他人所害”，简而言之就是随便抓点东西走起先。让我抓起武器打僵尸？做梦啊！万一未来医学够发达，僵尸病毒可以治愈，我不变成杀人凶手啦？

这里要首先感谢我玩了很多很多的僵尸游戏，像《生化危机》、《死亡空间》、《僵尸毁灭计划》……所以，我真的真的是一点都不怕，只要捏着鼻子，小心翼翼地躲开僵尸就可以了，反正他们的智商不怎么样。其次，要感谢我的随身小背包里总是塞满了乱七八糟的东西，遇到危机的时候就能直接背走，里面雨伞、纸巾、多功能钥匙扣、零食、便携式手机充电器……这可都是求生的法宝啊！

虽然废话了那么多，其实P羊只花了20秒去思考上面的这点东西，便抓起背包还有桌子上的盛满水的杯子闪人了，水是一定要带点的，现在不装，知不准想装水的时候就停水了。跑到户外，听不到僵尸作怪的声音的地方后，P羊赶快把耳麦连上手机去听广播，啥？去浦东国际机场集合，我当时就欲哭无泪啊……P羊可是标准的路痴啊，只要目的地超过自己所在地三条马路外，对我来说就和外星没区别了。好吧，让我到处晃悠下，看看能不能找到同伴一道上路吧。

2013.4.X PM 05:50 汤叔

携带装备：t恤、帽子、眼镜、钥匙、手机、钱、背包、笔、餐巾纸
食物饮料：无
武器：仿真手枪



由于年纪比较大，阿汤叔可能是最后一个醒来的人，当我意识到世界发生巨变，身边已经没有一个活人，僵尸在远处游荡，他们中有些是我的同事，不去招惹他们应该没事。首先就是防卫，我必须要尽可能避免皮肤暴露在外，这样就算不小心被僵尸攻击，感染的几率也会小很多。这要感谢编辑部仓库里的游戏周边，而且只有我一人拥有仓库的钥匙。面罩是《穿越火线》的，几乎可以遮住整个脑袋，手套是《风暴战区》的，虽说皮不是很考究，背包是《使命召唤OL》的，这倒是标准的行军包，当然还有我那副标志性的墨镜。然后，武器是必须的，当然，我也希望能和《生化危机》里一样随随便便就能捡到一把AK47，不过现实总是残酷的，身边所有可以被当成武器的东西都被活着的人搜刮走了，这甚至包括剪刀、工具箱、消防斧……不过阿汤叔总是有奇招，看我的武器GLOCK47的手枪，当然那只是把假枪，是大叔收藏的仿真品，对僵尸肯定是没用，但或许能吓吓人也不一定哦！户外的广播里开始不断播放应急救援的集中地点—浦东国际机场。对我来说，这是最终的目的地。在最后确认了能携带的所有东西后，我跨出了充满未知和恐怖的第一步……此时，天色已经暗沉下来了……

达人回帖

问：求推荐一款剃须刀。

X:电动刀一次性投入较大，后续的成本较低。手动剃须刀的一次性投入较小，大概十几元几十元就能搞到。不过刀片经常要换，是一笔固定的支出。如果是刚开始使用剃须刀的朋友，可以选择一款手动的剃须刀。如果是送人，可以选择一个符合自己预算的电动剃须刀。另外电动刀还可以根据胡子的类型来选择。比如络腮胡子，可以买旋转式刀头的，对脸上各个部分贴合比较好。如果不是那么茂盛，可以选择复试刀头。

问：看到影院有洛奇的电影，想去玩洛奇，洛奇就是洛英吗？

X：这里面全乱套了。你看到的电影应该是《洛克王国大电影2：圣龙的心愿》。它是腾讯旗下的品牌。《洛奇》的电影是1976年史泰龙拍的充满肌肉的爱情剧情动作运动老电影。后来还有很多续集。《洛奇》的游戏则是一个韩国的MMORPG游戏，在国内由世纪天成代理。“洛英”就是《洛奇英雄传》的简称。它是一个注重战斗的类似格斗型的游戏。《洛奇英雄传》和《洛奇》在世界设定方面相似，但却是两个完全不同游戏。

问：“兄贵”是什么意思？“哲学”？

X：纯洁的少年啊，这些词汇都是深度宅的黑话，其实小编也不是很懂的……如果朋友聊天的时候提到了，不想被认为太天真，你就展示一下自己的肌肉吧。

哈烧旗舰店

魔兽世界 官方小说收藏展



阿汤有话说：

电攻在去年推出的《质量效应》小说三部曲和《暗黑破坏神》官方小说受到了读者的热烈响应，不少读者来信问还有没有其他游戏小说呢？这不，大叔我通过与文汇报社的私人关系又收集到了少量的全套《魔兽世界》官方小说，爱好收藏的玩家朋友可要抓紧机会咯！







魔兽官方小说

上古之战三部曲

《永恒之井》
《恶魔之魂》
《天崩地裂》

~~原价：76.80元~~

包邮优惠价

60元

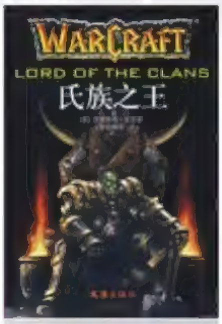


魔兽官方小说

仇恨之轮

优惠价

15元



魔兽官方小说

氏族之王

优惠价

15元



魔兽官方小说

最后的守护者

优惠价

15元



魔兽官方小说

巨龙时代

优惠价

20元

魔兽全套官方小说收藏



七本全

《永恒之井》
《恶魔之魂》
《天崩地裂》
《仇恨之轮》
《最后的守护者》
《氏族之王》
《巨龙时代》

~~原价：150元~~

包邮优惠价 **120元**

数量有限，售完即止！！！

淘宝网店：shop33860899.taobao.com

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购书本名称。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部 顾慧宏 收

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

快递送货：购书发货将全部采用安全快递方式送达，购书汇款请附加快递费10元。一次性购买三本书以上（含三本）我们将免除快递费用。

邮购、网购征询电话：021-64850690